Nº13

PVP: 795.-ptas.

ARGENTINA $9,50

REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM

DOBLE póster regalo

ドカン DOKAN

*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95



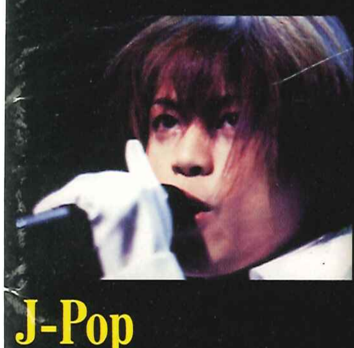
El camino del samurai,

guerreros del manga y el anime



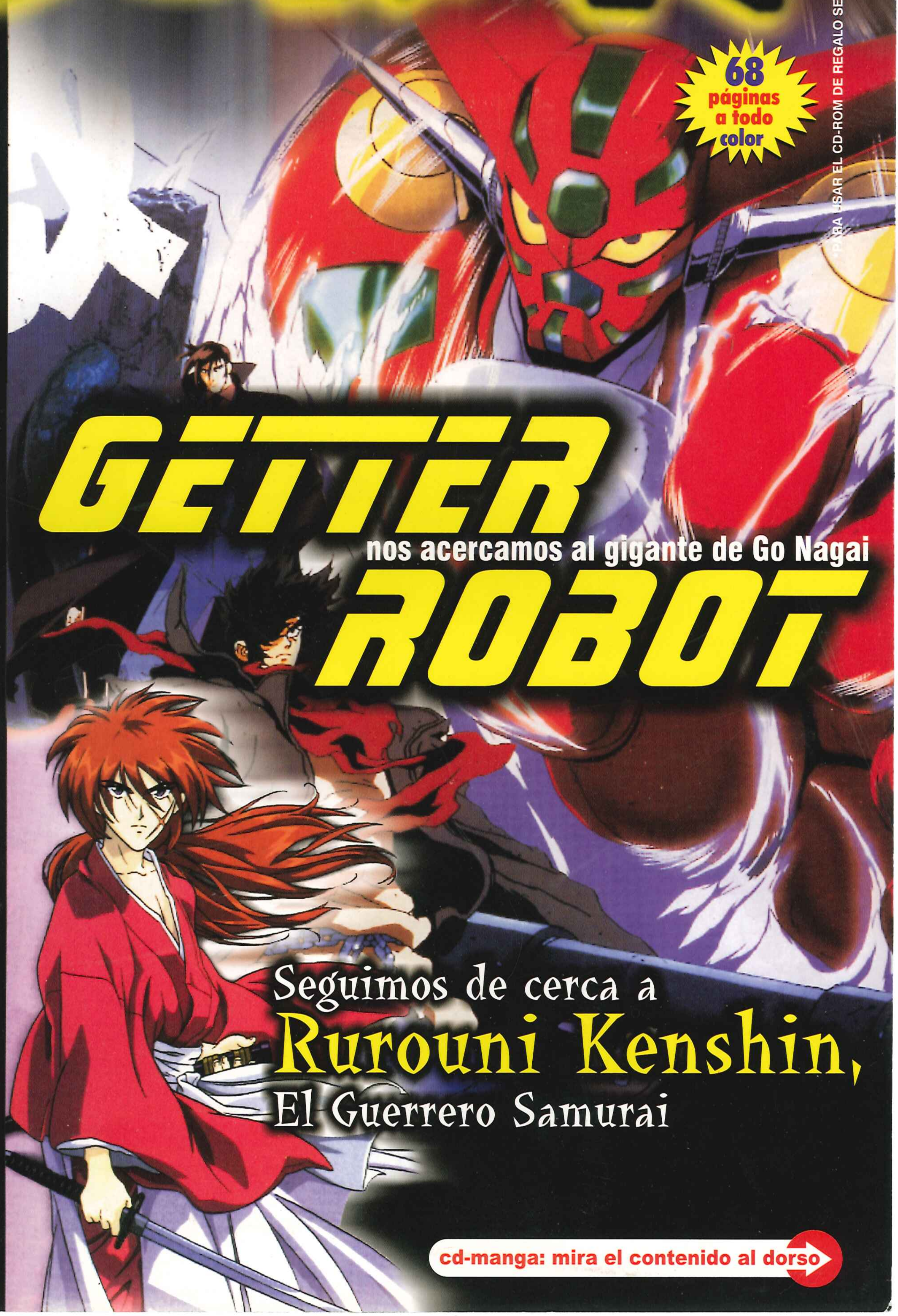
F. Compo

en nuestro país vecino



J-Pop

música y algo más



68 páginas a todo color

GETTER ROBOT

nos acercamos al gigante de Go Nagai

Seguimos de cerca a Rurouni Kenshin, El Guerrero Samurai

cd-manga: mira el contenido al dorso

00013

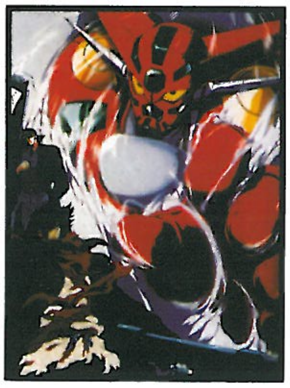
8 414090 102292


MANGA FILMS PRESENTA
EL PRIMER LARGOMETRAJE BASADO EN EL LEGENDARIO MANGA DE OSAMU TEZUKA.
BJ
A la venta en video a partir de Mayo
BLACK JACK
SHOCHIKU PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE TEZUKA Y SHOCHIKU PRODS.
EN ASOCIACIÓN CON AKITA PUBLISHING Y COLUMBIA ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE OSAMU DEZAKI
BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR OSAMU TEZUKA SONIDO HIROSHI SAKONJO
DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA HIROKATA TAKAHASHI Y HAJIME NOGUCHI DIRECTOR MUSICAL SEIJI SUZUKI
MÚSICA DE EIJI KAWAMURA DIRECTOR ARTÍSTICO JIRO KOHNO PERSONAJES DISEÑADOS POR AKIO SUGINO
GUIONISTAS OSAMU DEZAKI Y ETO MORI CO-PRODUCIDA POR YOSHIHIRO SHIMIZU MINORU KOTOKU YASUO ISHIDA
PRODUCIDA POR SUMIO UDAGAWA MINORU KUBOTA CHIHARU AKIBA PRODUCTORES EJECUTIVOS KAZUYOSHI OKUYAMA TAKAYUKI MATSUTANI
DIRIGIDA POR OSAMU DEZAKI
© TEZUKA PRODUCTION CO.,LTD. / SHOCHIKU CO.,LTD.1996
MANGA FILMS
MANGA CÓMIC és una marca de MANGA FILMS
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
manga cómic

DOKAN

REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº13-JUNIO'99

En Portada: Getter Robot © Dynamic Pro/ Go Nagai Las sagas de robots creadas por Go Nagai han marcado a toda una época; primero fue Mazinger, luego Grendizer y ahora, una renovada versión de Getter Robot...



もくじ SUMARIO

EDITORIAL

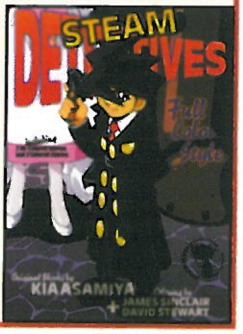
Seguimos con las sorpresas en el presente número, con un encarte central que este mes dedicamos a vuestros mangas; sí, aquéllos que realizáis y nos enviáis con ilusión, algunas veces para que os demos la opinión, otras simplemente para enseñárnoslos. Queremos recompensar esta manera de ser tan desinteresada ofreciendo las mejores páginas de cómic que nos habéis enviado. También, desde el número anterior habréis notado una diferencia de tacto en la portada... y es que nos estamos rompiendo los sesos para incluir mejoras en la revista sin subir el precio. Los forofos de las maquetas tenéis en los consejos de The Master una guía para empezar con aquella figura que comprasteis pero que temíais no saber tratar correctamente. Empezamos con una nueva sección, J-Pop, dedicada a los intérpretes y grupos japoneses (algunos son los responsables de vuestros temas de anime preferidos, por daros un ejemplo el opnening titulado"Sobakasu" de la serie Rurouni Kenshin ("El Guerrero Samurai") es de un grupo de J-Pop llamado Judy and Mary). Además, seguiremos de cerca a esta serie, que tenéis en el Canal Plus desde el pasado 30 de marzo a las 8:40 h. de la mañana. Una vez introducidas las novedades de este número, os daréis cuenta (si vais a la página de acontecimientos) que hay un montón de jornadas y salones en los próximos dos meses! Empezando por los salones del cómic de Barcelona y de Madrid, nos encontramos con jornadas en A Coruña e Igualada, además de otro salón en Granada... y hay más. De momento, sin más, nos vemos en los salones de Barcelona y Madrid!

■ Mary Molina

Fe de erratas del nº12:

- Pág. 7 La información de Flag Fighters omitida es la siguiente: "FLAG FIGHTERS Está en estudio su continuación".

- Pág. 9 Se incluyó una repetición de la imagen del tomo 9 de Ayashi no Ceres en lugar del volumen Steam Detectives a todo color que os ofrecemos



Número 13. JUNIO 1.999
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE:** Mary Molina. **COLABORACIONES:** Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, EM3 (Miguel Michán), Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Marc Bernabé, Marc Arambudo, Manuel Robles, The Master, Pako, Miko to Mako, Manga Films, Selecta Vision. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA:** Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES:** Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD:** José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION:** Gabriel Sánchez-Trincado G. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN:** Ares Informática S.L, Avda. Mare de Déu de Montsserrat, 2-Bis. 08970 SANT JOAN DESPÍ (Barcelona). Tel: 93 477 02 50 •Fax: 93 477 22 84. **SECRETARIA DE DIRECCION:** Yolanda Montón. **ADMINISTRACION:** Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION:** José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA:** Ares Informática, S.L. **IMPRESION:** Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's:** MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION:** COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA:**
D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 13. E-mail: dokan@aresinf.com. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

NOTICIAS ESPAÑA

WEDDING PEACH
El Canal Buzz de Vía Digital anuncia Wedding Peach, actualmente en doblaje. Esta serie de anime que trata de *magical girls* tiene prevista su emisión en mayo, pero el canal no ha facilitado todavía fecha exacta. *Fuente: Canal Buzz/ http://www.mediapark.es*

SABER RIDER
Ha llegado a nuestros oídos que actualmente está en doblaje la serie Saber Rider de Studio Pierrot. Parece que será TV3 quien la emita. Se trata de un western espacial producido en los años 1985-1987 aproximadamente. La serie tiene 52 capítulos en total.

RUMORES

DORAEMON
Todos los fans de esta serie y de Fujio F. Fujiko tendrán al gato cósmico en TV1 a partir del verano de este año. Todavía por confirmar fecha y hora exacta.

ANTENA 3 APOYA DRAGON BALL
Parece que por una vez una cadena responde a los detractores de esta serie argumentando que un valor tan importante como la amistad está siempre presente en ella. También hemos oído que es posible que emitan SHOOT! y que repongan CAPTAIN TSUBASA J.

GLÉNAT Y RUROUNI KENSHIN
Se dice que Glénat está negociando los derechos del manga de Rurouni, pero nosotros no lo damos por seguro ya que dicha editorial no nos ha informado de que tengan los derechos ni que tengan intención de publicarlo por ahora. Ya lo dicen, que del dicho al hecho pasa un buque por el estrecho. Estaría bien que todos aquellos a quienes interesara la publicación de este manga enviara cartas de apoyo a Glénat (a ver si se animan, que quien edita realmente el manga de Rurouni es Glénat Francia) puesto que vuestros gustos son los que determinan lo que aparece finalmente en el mercado.

CARD CAPTOR SAKURA EN TELEMADRID Y CANAL SUR
Parece que esta cadena autonómica es quien se va a llevar el pato al agua. Después de meses hablándoos de esta serie, las cadenas desmienten aquello de "no, si esa serie no la van a echar aquí nunca". En espera de informaciones más concretas, aquí queda eso.

PRESENTACIONES PELICULAS UTENA Y AKIHABARA DENNOUGUMI



Este verano la exhibición que se realizará tanto de la película de Utena como de Akihabara Dennôgumi promete ser bastante espectacular. Sobretodo en el caso de Utena, con un previo *tour* en honor de Chiho Saitô y con numerosos actos de interés los días dos y tres de mayo y que implican a buena parte de los artífices y a los principales dobladores de la película. Asimismo mirando algo atrás y en una exhibición de medios semejantes tuvo su estreno la nueva producción de Akihabara Dennôgumi. Una película cuyo el título es Akihabara Dennôgumi_2.011 no Natsu yasumi ("las vacaciones de verano del 2.011"). Os mantendremos informados al respecto.

PELICULA SAMURAI SPIRITS

Partiendo de lo que es su segundo videojuego, **Samurai Spirits 2**, aparece la nueva animación de Samurai Spirits, dos OVA's de 30 mn. que tienen prevista su salida el 25 de mayo. Producidos por Pioneer LDC y dirigidos por Tadahiro Sasaki. Su título es *SAMURAI SPIRITS 2 Asura Tenmaden*. La historia original parte de la perspectiva de la serie en sí. Después de haber derrotado a Yuga y a sus ambiciones parece que la Tierra vuelve a estar en paz; un ambiente distendido en el que Nacoll se encuentra con Shiki. A pesar de que Shiki había luchado en su contra manipulada por Yuga, ahora como un ser humano, insegura y sin recuerdo alguno acerca de su existencia como tal, es acogida por Nacoll. Pero un poderoso y maligno guerrero llamado Asura, que aspira a invocar de nuevo el poder de Yuga y devolverle a la vida, lo primero que pretende para llevar a término sus aspiraciones es ir en busca de Shiki. Algo que Nacoll no piensa permitir.



MELTYLANCER PASA A LA ANIMACION



Fruto de una cierta popularidad, Metlylancer ha visto hecho realidad su paso a la animación. Meltylancer, que dio sus primeros pasos como juego de simulación, presenta en el mes de mayo su propia serie de OVA's con artistas muy reconocidos de por medio. Producida por GONZO, la dirección es de Takeshi Mori y bajo sus órdenes tenemos a Hiro Yamaguchi (Bastard!, Dominion, Chôjiku Seiki Orguss 02...) y realizando el diseño de personajes y la dirección de la animación está Tomohiro Hirada (Cruiser Joe, Museikinin Kanchô Tylor,...). Además de contar con la inestimable colaboración de Atsuko Nakajima, que dibuja el ed. de los OVA's. En un total de seis volúmenes narrarán las aventuras de las protagonistas de esta animación, Angela (Sakura Genta), Silvie, Sakuya , Jun , Nana y Melbina (Megumi Ogata), las Melty Lancer que protegen la paz de la Tierra. Por ejemplo, en su primer episodio: Saikessei Meltylancer!! (ref. BEAL-1367/BES-2278/BCBA-0070, 5.800 Yenes), un personaje algo desequilibrado, Vanessa (Mika Kanai) dirigiendo un gigantesco robot obliga con sus acciones a que aparezcan nuestras protagonistas para solucionar la situación. Además ya está en cartera el lanzamiento de *Meltylancer - The 3rd Planet*, su nuevo juego de Konami para Play Station de esta serie.

Y MAS SLAYERS! EXCELENT 3



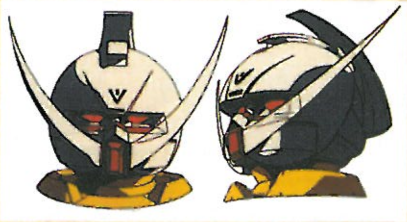
Por fin llega a nosotros el tercero de los OVA's de Slayers: "Excellent, Lina Chan♥Oshare Daisakusen" algo parecido a "la gran batalla de la elegancia" (Ref. BEAL-1300/BES-2177, 30mn., 5.000 Yenes). En este tercer OVA, que concluye esta segunda parte, la historia continúa dentro de un panorama delirante. Un día, cuando se encontraba de paso por una gran ciudad para llenar su estómago hambriento, Lina recibe una suculenta recompensa de Tatiana Daward, una conocida diseñadora. A veces cándida, a veces inmersa en un ataque neurótico Tatiana le pide que se deshaga de su rival más directa, Marty Lenford... una diseñadora de moda informal que se opone radicalmente a su línea más clásica. Pero si ya desde un principio Lina no está muy de acuerdo por el desprecio que muestra Tatiana por su forma de vestir, lo que le pica de verdad la cresta es que Marty dispone de la ayuda de alguien a quien conoce bien: Naga, la persona más adecuada para provocarla.

GUNDAM-A, SIGUE LA SAGA



GUNDAM-A, SIGUE LA SAGA

Después de tenernos en ascuas una buena temporada, Yoshiyuki Tomino (director de varias de las partes de la saga de Gundam, Brain Powerd...) por fin ha dado a conocer los primeros datos de lo que es la nueva parte de la kilométrica saga de Gundam. Se trata de *Gundam-∀*. Sobre los aspectos técnicos poco se sabe, pero la línea que sigue la historia es la siguiente:



La nueva etapa se sitúa en una era en que los humanos han olvidado que alguna vez llegaron a vivir en el espacio. El protagonista de nuestra historia es Rolan, que junto a dos compañeros Fran y Kees se va de la Luna y se dirigen a la Tierra, donde se instala con sus dos hermanas Kiel y Soshie. Es entonces, en el año 2.345 cuando debido la Diana Counter , una brigada militar procedente de la Luna, empieza de nuevo la guerra y para hacerles frente surge la Mobile Suit ∀-Gundam. Aunque tiene tanto afecto por la Tierra como por la Luna, Rolan no duda en enrolarse en las fuerzas de la ∀-Gundam.

CARD CAPTOR SAKURA PARA GAMEBOY



Card Captor Sakura, que tiene prevista su emisión en cadenas autonómicas como Canal Sur o Telemadrid, en Japón ha visto aparecer un nuevo producto. Se trata de su lanzamiento para Game Boy en un cartucho que a todo color nos permite jugar como si fuéramos Kero chan, la adorable mascota de Sakura y como tales, ayudarla a buscar las Clow Cards . Pero asimismo, también desarrolla además del juego otras funciones: como reloj, algo parecido a una agenda con posibilidad de imprimir la imagen de pantalla e incluso de predecir la suerte que le espera a uno durante el día. Su precio, 4.380Yenes. Itadakimasu!



NOTICIAS FRANCIA

CARTOONIST TOULON'99

Este festival francés que trata sobre animación data de los días 23 al 25 de abril. Se cuenta con la presencia del célebre Haruhiko Mikimoto, conocido por los diseños de la primera serie de Macross entre otros trabajos. También se ha previsto la asistencia de Tsukasa Hojo (City Hunter, F.Compo...), Nobuteru Yuuki (diseños de personajes de Escaflowne, Legend of Crystania, Lodoss...) y quizá Narumi Kakinouchi (Vampire Princess Miyu).

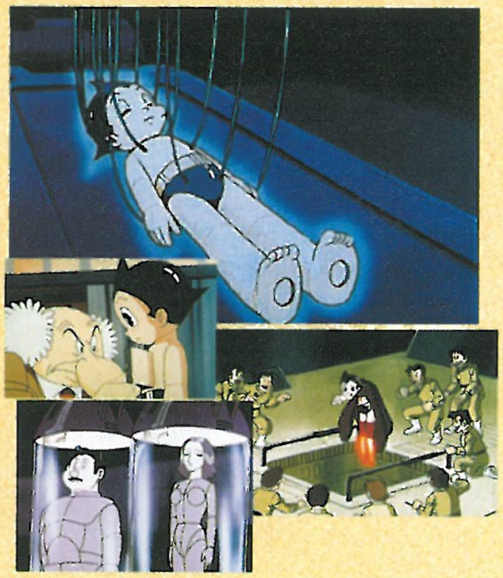
CARD CAPTOR SAKURA EN FOX KIDS

Esta serie llega al canal Fox Kids de Via Digital en Francia a partir del 19 de abril.

DARGAUD CIERRA

Increíble pero cierto. Uno de los gigantes editoriales de Francia va a despedirse de sus miles de lectores por lo que parece. Después de 63 años editando títulos como Astérix o Lucky Luke, la editorial se ha declarado en graves apuros económicos a través de un comunicado de prensa. Este declive ya se presagió a finales del pasado año cuando Dargaud vendió los derechos de la publicación de algunos álbumes de Asterix a Éditions Hachette.

NOTICIAS EEUU



COLUMBIA Y ASTROBOY

Quizá es la noticia más sorprendente con que nos hemos topado este mes. Columbia anuncia que tiene previsto realizar una película de imagen real del popular y clásico personaje de Osamu Tezuka. Estamos Hablando de Astroboy, el niño robot que podremos llegar a ver en una combinación de imagen real, efectos digitales y animatronics. Para construir a Astroboy (Tetsuwan Atom) se cuenta con la colaboración de Jim Henson.

fuente: the Den Dailymoves en http://www.dailymoves.com/news

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas

- **SLAYERS** 3/ 4 (de 8) *Hajime Kanzaka/ Shoko Yoshinaka
cómic-book 64 páginas 425 pesetas

- **DRAGON BALL**. Serie azul núms. 34/35 (de 58) *Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. (por número)
*quincenal

- **DRAGON BALL.** Serie amarilla núms. 109, 110, 111, 112 y 113 (de 153)
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. (por número)
*semanal
ha habido un pequeño retraso en esta publicación

- **RANMA, 7ª parte núm. 13** (de 14)
*Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.

- **3x3 OJOS 4ª parte núm. 7** (de 14)
*Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.

- **Ryu Knight núm. 2** (de 8)
*Takehiko Ito
*425 pesetas.



Steam Detectives, de Kia Asamiya

Biblioteca Manga

Novedad!

XVII Salón del Cómic de Barcelona

- **I"s nº1** (de 11) *Masakazu Katsura
80~96 páginas *595 pesetas.

- **DOCTOR SLUMP núm. 25** *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

- **OUTLANDERS núm. 9** (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. *595 pesetas.

- **STEAM DETECTIVES núm. 8** (de 8)
*Kia Asamiya
96 páginas. *595 pesetas.

- **STAR WARS núm. 8** (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas. *595 pesetas.

- **LEVEL-E núm. 6** (de 7) *Yoshihiro Togashi
96 páginas. *595 pesetas.

- **HYPER POLICE núm. 6** (de 7) *Mee
96 páginas. *595 pesetas.

- **OZN nº7** (de 8) *Shiroh Ohno
96 páginas *595 pesetas.



Is", de Masakazu Katsura

Tomos

Novedad!

XVII Salón del Cómic de Barcelona

- **COWA! *Akira Toriyama**
208 páginas (confirmado) *1.295 pesetas
(cambio en el precio)
Con 16 páginas en color al principio del volumen! esas 95.-ptas. de más creo que valen la pena.

- **DETECTIVE CONAN** *Gosho Aoyama
6 vols. publicados
*se retrasa la aparición de la segunda parte de esta emocionante serie hasta Julio.

- **DRAGON BALL ANIME COMICS**
tiene intención de reaparecer en el último tercio de este año con cambios de formato.

- **MARMALADE BOY vol. 4**
*Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas
El volumen nº5 aparecerá en Julio.

- **PATLABOR**
El inicio de su segunda parte se aplaza hasta Julio.

Cazadores de Magos



Libros

USAGI YOJIMBO
-Al filo de la vida y de la muerte
*Stan Sakai
200 páginas *1.295 pesetas

RECOPILACIONES
La novedad en mayo es la recopilación de **Orion** de Shirow en formato volumen, tal como se ha venido haciendo con otras obras de este autor como Appleseed y Ghost in the Shell.

Noticia

Se prevé que se publicará el final de la serie Cazadores de Magos (3 volúmenes más, fecha sin determinar), que tan buena acogida ha tenido entre los otakus.

NORMA EDITORIAL

Record of the Lodoss War
Nos 1 y 2 (de 3)
Autores: Ryo Mizuno/ Masao Matsumoto
Formato: prestigio
Precio: 600.-ptas.

nota: en nuestro nº anterior indicamos un precio erróneo ya que lo giramos con el de Darkhair Captured.



REEDICIONES



RG VEDA
Nº 1 (de 10)
Formato: tomo 192 pgs b/n, colección Manga Gran Volumen nº 3
Autor: Clamp
Precio: 1.500.-pts

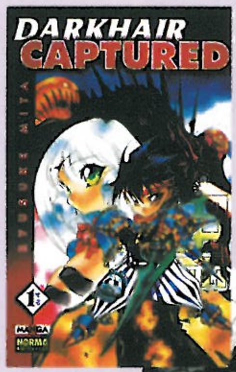


NEOGÉNESIS EVANGELION
Nº 3 (de 6)
Formato: prestigio 88 págs. b/n
Autor: Yoshiyuki Sadamoto/ Gainax
Precio: 595.-ptas

Recordamos el comunicado de Norma Editorial: se reduce considerablemente la publicación de manga debido a la falta de ventas de algunas series, por ello las novedades que presenten en adelante serán títulos cuya calidad y cierta fama los preceda y no hay novedades previstas para mayo. Se están planteando continuar con *Macross 7 Trash*, *Jing* o *Kamikaze*.

Darkhair Captured
Nos 1 y 2 (de 4)
Autor: Ryusuke Mita
Formato: prestigio; nºs 1 y 4 de 88 págs; nºs 2 y 3 de 80 págs.
Precio: 850.-ptas.

Nota: en nuestro nº anterior indicamos un precio erróneo ya que lo giramos con el de Lodoss.







Dragon Ball GT, la revista oficial nº 5
Formato: 21 x 29,7 cm. 48 páginas, color
Precio: 795.-ptas.
Edición especial. Este mes incluye un portafolio con cuatro láminas a color y cuatro fichas de personajes (GT Files) más en el interior.





GLÉNAT ESPAÑA

Naoko Takeuchi art-book nº1
Formato: libro tapa dura y dobles cubiertas. / formato japonés.
Autora: Naoko Takeuchi
Precio: 2.995.-ptas.

Sailor Moon
Formato: vol. japonés
Autora: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

Noritaka nº4
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.

Raïka nº4
Formato: cuartilla
Autor: Yu Terashima/ Kamui Hagiwara
Precio: 1.995 pesetas.

Ikkyu nº1/4
Formato: cuartilla
Autor: Hisashi Sakaguchi
Precio: 1. 995 pesetas.


Portada del primer art-book de Naoko Takeuchi que va a publicarse en castellano

MANGA NEWS 漫画 USA

CPM MANGA

***MARTIAN SUCCESSOR NADESICO #1**
(de Asamiya).
***TPB, editan MIDNIGHT PANTHER BOOK THREE:**
The School Daze Yearbook de Yu Asagiri
***SLAYERS BOOK ONE: MEDIEVAL MAYHEM TP**
recopilación del manga de Slayers dibujado por Rui Araizumi (tomo único); no confundir con el manga que está publicando Planeta con guión de Hajime Kanzaka y dibujo de Shoko Yoshinaka .
***RECORD OF THE LODOSS WAR: the Grey Witch, nos 1,2,3**
con guión de Ryo Mizuno y dibujo de Yoshihiko Ochi. Corresponde a la primera parte de la historia de Lodoss escrita por Mizuno y relata el encuentro entre Parn y Deedlit, aunque en dibujo es superior la actual serie de Lodoss publicada por Norma Editorial (La leyenda del caballero heroico), con guión del mismo Mizuno y dibujo de Masato Matsumoto

SOLSON ENTERTAINMENT

***HOW TO DRAW JAPANIMATION** de T. Koromoto (80 pgs/19.95$) y HOW TO DRAW
***ROBOTS, CYBORGS & ANDROIDS** de Rich Buckler

VIZ COMMUNICATIONS

***STRAIN vol. 2**
Buronson /Ryoichi Ikegami
***GALAXY EXPRESS 999 vol. 2**
Leiji Matsumoto
***MAISON IKOKKU vol.11**
Rumiko Takahashi
***STRIKER VS. THE THIRD REICH**
***POKÉMON: THE ELECTRIC TALE OF PIKACHU nº3**
***DRAGONBALL PART 1**

fuente: The Daily Dreamers
http://www.dreamers.com/noticias

MANGA NEWS 漫画

Japón



F. Compo vol.7

No repetiremos aquí lo que os explicamos en el reportaje que encontraréis en este mismo número sobre F. Compo, pero ya que la aparición de este volumen es más o menos reciente, este es el lugar apropiado para aquellos que siguen la obra de Tsukasa Hojo en versión original. En este volumen destacamos que hay una boda, y nuestra particular família está invitada, claro está, pero para disgusto del abuelo, que tiene sus prejuicios. Para mejorar el humor del abuelo, Masahiko aparece nuevamente como Masami, una *chica* agradable y *atractiva*, que encuentra a otro *admirador* que lo besa por dos veces.

Autor: Tsukasa Hojo
Edita: Shueisha / SC Comics Allman
Precio: 530 yenes

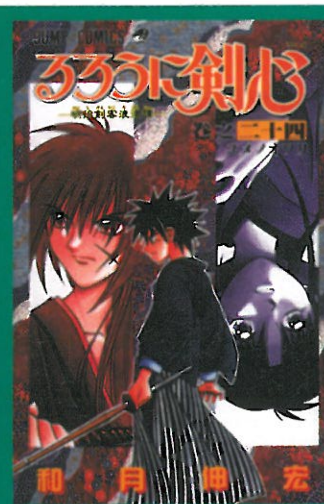




X Clamp vol.12

Es sorprendente cómo nuestro cuarteto de mangakas ha conseguido entregar este volumen con una cierta rapidez, pero a costa de unas 40 páginas menos en el presente volumen, qué se le va a hacer. A diferencia del volumen anterior, en este sí ocurre algo. Subaru adquiere bastante protagonismo y se convierte en un personaje central que se enfrenta a Fuma (al principio le confunde con Seishiro) en el momento preciso para salvar a Kamui, pero se lleva tal paliza que tiene que ser ingresado en el hospital más próximo. Allí Kamui vela por él y no se separa de Subaru ni un instante. Recibe las visitas de Arashi y su eterno acompañante, por el que muestra esta vez un poco de atención cuando él posa su mano sobre la de ella; también muestra una aflicción casi exagerada por Subaru, pena que no mostró al menos en el mismo nivel por la muerte de Kotori. Más adelante Fuma y Seishiro mantendrán una interesante conversación y cuando se separan, Fuma intenta pasar desapercibido entre los ciudadanos vistiendo tejanos y camiseta. Así se encuentra con Yuzuriha Nekoi, que no le reconoce, y a la que ayuda a incorporarse después de un incómodo tropezón.

Autoras: Clamp
Edita: Kadokawa Shoten
Precio: 420 yenes



Rurouni Kenshin vol.24

Los que hayáis descubierto recientemente a Nobuhiro Watsuki gracias a la emisión de la serie en TV, quizá os hayáis interesado en el manga en que están basados los capítulos. Bien, os encontraréis con una colección de 24 volúmenes recopilatorios (25 en el momento en que leáis estas líneas) que siempre se ha contado entre los mejores mangas nipones a causa de la agilidad narrativa del autor y de su calidad en el dibujo e ilustraciones. Glénat Francia ya ha editado 3 volúmenes de esta colección y esperamos poder tener aunque sea sólo una primera parte en nuestras tierras.

Para los que sigáis asiduamente la obra de Watsuki, hemos de decir que en este volumen casi nos quedamos sin Kaoru... Regresa un enemigo del pasado, **Enishi**, el hermano de la difunta Tomoe (recordad, la esposa de Kenshin), que quiere apaciguar su dolor matando a Kenshin, pero dejándole primero sin aquellos a quienes él quiere, empezando por Kaoru.

Autor: Nobuhiro Watsuki
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes



Meitantei Conan vol. 22

Nos encontramos ante una nueva entrega de la obra con que Gosho Aoyama mantiene su éxito. Los casos de Conan se suceden uno tras otro y no parece que esta serie quiera encontrar su final por el momento; al menos hasta que Shinichi no crezca unos cuantos palmos más, no habrá indicios de ello...

Autor: Gosho Aoyama
Edita: Shogakukan
Precio: 410 yenes



Short Program

Nos encontramos ante una recopilación de historias cortas autoconclusivas que Mitsuru Adachi realizó en 1.988. Los temas son variados, pero veréis que el denominador común de todas es el deporte.

Son ocho historias que nos deleitan con el buen gusto y humor a que el autor nos tiene acostumbrados. Además, hay otro detalle que apreciaremos con tan sólo ir girando las páginas de este volumen: páginas en color en la primera historia e ilustraciones de entrada para las restantes también en color y alguna que otra bicroma. Al principio del volumen se incluyen fotografías en b/n del autor, para los curiosos que quieran saber qué aspecto tiene este prolífico autor.

Autor: Mitsuru Adachi
Edita: Shogakukan
Precio: 981 yenes (2.750.-ptas. aprox. en las tiendas especializadas)



Notis

- **Kirin Vol.18**, Ken Yakami. Shônengabôsha, 495Y
- **H2 Vol.29**, Mitsuru Adachi, Shôgakukan, 390Y
- **Ghost Sweeper Mikami Vol. 35**, Takashi Shiina. Shogakukan, 390Y
- **Eatman Vol.9**, Akihiko Yoshitomi. Media Works, 550Y
- **Gasaraki Vol.2**, guionistas Hajime Yatate y Ryosuke Takahashi y dibujo de MEIMU, Kadokawa Shôten, 540Y
- **Berserk Vol. 17**, Kentarô Miura. Hakusuisha, 505Y
- **Monster Vol.11**, Naoki Urasawa. Shogakukan, 505Y

RECESION DE FANZINES



DOJIN Nº1
c/ Sardenya nº75-81, 2º 1ª
08018 Barcelona
Formato cuartilla, B/N portada a color, 24 páginas.
275.-ptas.

Empieza su andadura con varias secciones como noticias, Vídeo juegos, internet o vídeos, además de incluir artículos sobre series como Doctor Slump o Bt'X y haciendo especial atención a Marmalade Boy, serie de la que incluyen un póster A4 a un color. En las páginas centrales se incluyen dibujos y comics originales de sus autores y lectores.





ADAMZINE Nº4
c/ Colombia nº28, pso.6º izda.
28016 Madrid
Formato cuartilla, B/N portada a color, 36 páginas.
100.-ptas.
Nueva edición de este fanzine cuatrimestral que pertenece a la Asociación Adam, de la que os hemos hablado en números anteriores. Para los que todavía no lo sepáis, **ADAM** significa "Asociación en Defensa del Anime y el Manga y los socios reciben normalmente boletines especiales además del fanzine, así como otras ventajas que te mantienen al día del mundillo.

NOVEDADES VÍDEO

MANGA FILMS

Black Jack
Novedad!
Uno de los títulos más esperados de la temporada. El lúgubre y misterioso cirujano de Tezuka vuelve a la animación en una nueva película con una calidad en el diseño y en el movimiento muy superiores al clásico que ya conocemos. Si habéis disfrutado con el manga, no dudéis que vais a pasar algo más que un buen rato con esta película.

2ª parte de Dragon Ball GT
Novedad!
Se ha retrasado la aparición de la segunda parte con que se llega al completo de la serie.
La primera cinta se ha previsto para el 28 de abril y la segunda para el 19 de mayo. Se dividirá la serie por sagas y algo especial se quiere hacer con las carátulas. Además, la última cinta contendrá 4 capítulos. A los fans de GT que quieran completar la serie les esperan 11 cintas más para ver la serie entera.

Trailer en el CD

Fatal Fury 2 vols.
Duración aproximada: 67 min.
No recomendada para menores de 13 años.

Trailer en el CD

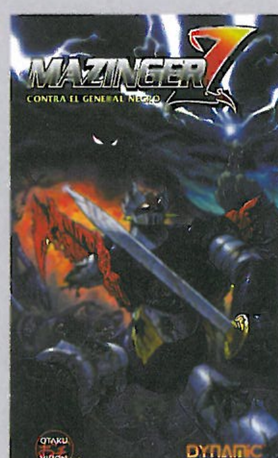
Catgirl Nuku Nuku 2 vols.
Duración aproximada: 90 min.
Autorizada para todos los públicos.

Perfect Blue
Duración aproximada: 80 min.
No recomendada para menores de 18 años.

SELECTA VISIÓN

Tekken
Novedad!
Ova producido que reproduce en la animación a los personajes del popular vídeo juego.
Duración aproximada: 70 min.

Mazinger Z contra Devilman
Duración aproximada: 50 min.
Para todos los públicos.



Mazinger Z contra el general negro
Duración aproximada: 50 min.
Para todos los públicos.

Vampire Hunter 4 vols.
Duración aproximada: 50 min.
No recomendada para menores de 13 años.

La visión de Escaflowne vol.8 (de 9)
Duración aproximada: 90 min.
No recomendada para menores de 13 años.

Atención!
... a los próximos meses (a partir de Junio) porque Selecta Visión nos confiesa que tienen varias y jugosas sorpresas en cartera.

Nota: *todas las cintas tienen el precio de 1995.-ptas. por unidad.*

LISTADO DE LIBRERIAS ESPECIALIZADAS

ACTUALIZACIÓN TIENDAS

AVILÉS
- **La tienda EL HECHICERO cerró en 1997**
  Actualmente está la tienda:
  GANDALF
  Avenida de Alemania nº4

OVIEDO
- **OJANGUREN**
  No tiene cómics
- **NORMA COMICS**
  C./ Ignacio Álvarez Castelao nº1, local 3
- **ARTE-9**
  C./ Silla del Rey nº5

GIJÓN
- **HAXTUR**
  Una de las más antiguas en llevar este género
- **MAGAZIN**
  Cuenta con una amplia sección de cómics y números atrasados
- **CESAR**
  Por confirmar que lleve cómics
- **LA CASA DEL HOBBIT**
  Traslado, dirección nueva sin confirmar
- **ARCO IRIS**
  Carretera de la costa nº75, bajos

Agradecemos la colaboración de J. Alberto Alonso para esta información.

Continuación del Listado de Tiendas del número anterior

CÁCERES
- **VIDPLA**
  Calle Trujillo, 36 - 10600 PLASENCIA

CÁDIZ
- **OCTUBRE COMICS**
  Calle Cervantes, 7 - 11002 CADIZ

CASTELLÓN
- **PICTOGRAMA**
  Calle Gaibiel, 8
  13003 CASTELLÓN DE LA PLANA

CEUTA
- LA MURALLA LIBROS C.B.
  Apartado de Correos Nº409 - 11701 CEUTA

CIUDAD REAL
- **CA.OS**
  Calle Paloma, 3 - Centro Comercial/Centro Nuevo
  13001 CIUDAD REAL

CÓRDOBA
- **TOTEM**
  Calle Rodríguez Marín, 21 - 30002 CÓRDOBA
- **ALA DELTA**
  Antonio Barroso y Castillo, 6 - 30006 CÓRDOBA
- **REVISTAS MORENO**
  Avenida Miguel Unamuno, L 12
  30010 CÓRDOBA

A CORUÑA
- **Librería INOA**
  Calle Federico Tápias,55 - 15005 A CORUÑA
- **Librería MERINO**
  Calle Villa Negreira,53 - 15011 A CORUÑA
- **Librería KOMIC**
  Calle San Pedro de Mezonzo, 34
  15701 SANTIAGO DE COMPOSTELA
- **PRECIOSA P.VIÑA/Librería**
  Astrónomo Aller, 5
  15703 SANTIAGO DE COMPOSTELA

(Continúa en el próximo número)

XVII SALÓN DEL COMIC DE BARCELONA

FECHA: días 6, 7, 8 y 9 de Mayo

LUGAR: estación de Francia (Renfe)

HORARIO: Jueves 6 y Domingo 9: de 10.00 a 20.00 h.
Viernes 7 y Sábado 8: de 10.00 a 21.00 h.

PRECIOS:
- Entrada diaria: 600.-ptas.
- Abono 4 días: 1.500.-ptas.
- Universitarios (jueves y viernes): 250.-ptas.
- Grupos escolares: 250.-ptas.

ACTIVIDADES:
Como cada año, se prepara la 17º edición del salón del Cómic de Barcelona. Se entregarán los siguientes premios: Gran Premio del Saló, Mejor Obra 1998, Mejor Guión 1998, Premio Josep Toutain al autor revelación 1998, Mejor Obra Extranjera publicada en España 1998 y Mejor Fanzine 1998.
Más de 150 *stands* ocuparán el recinto junto a las vías del tren, acompañados de exposiciones, área profesional y prensa y sala de actos. Además de las habituales ruedas de prensa, debates y taller de cómic organizado por la Escuela Joso, se incorpora al salón el espacio infantil, organizada por DAGDA (entidad de iniciativas socioculturales) y también responsable del Juego del Cómic. Otra novedad es "la tele del salón" que, con la colaboración de Fak D'art, ofrecerá una emisión dirigida a los asistentes del salón. Se realizarán entrevistas a editores, expositores, conferenciantes y dibujantes. Volviendo a las exposiciones, se ofrecen las obras de los siguientes autores: Víctor Mora (Capitán Trueno), Miguel Calatayud (Mejor Obra 1997), María Colino (Autor Revelación 1997) y Charles Burns, el invitado especial de esta edición del salón (Mejor Obra Extranjera del salón 1998); tendrá lugar una última exposición titulada "Certamen de Comic" que mostrará el trabajo de 28 autores españoles.
Las mesas redondas este año, "Las Miradas del Humor", girarán entorno al tema del humor crítico, la renovación del humor y la ilustración humorística de prensa. Además, está previsto un segundo tema: el comic español en Latinoamérica.

CERTAMEN DE COMIC INJUVE 1.999 CON 1.100.000 PTS EN PREMIOS

Lo promueve el Instituto de la Juventud de Madrid y este año cuenta con múltiples premios y categorías. Las siguientes bases se han extraído de la web del Ministerio de Educación y Ciencia.
1.- Podrán inscribirse, individualmente o como grupo, los jóvenes de nacionalidad española y los que sean ciudadanos de los demás países dela Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, legalmente establecidos en España, que no superen los treinta años de edad el 31de diciembre de 1998.Normas:La inscripción se realizará de acuerdo con las siguientes posibilidades:
A) En las Comunidades Autónomas que hagan convocatorias para seleccionar participantes en este Certamen, la inscripción se realizará por los jóvenes interesados a través de aquellas, observando las normas que dicten al efecto.
B) En las Comunidades Autónomas que no realicen convocatorias propias para seleccionar participante en este Certamen, la inscripción se realizará por los jóvenes interesados mediante la presentación de la documentación al Instituto de la Juventud.
Documentación a presentar:
A) Las comunidades Autónomas que realicen convocatorias propias remitirán la siguiente documentación por cada participante:- Datos personales: Nombre, apellidos, edad, dirección, teléfono y fax.- Dossier de copias de un mínimo de tres trabajos (en ningún caso se considerará obra original), con una extensión máxima cada uno de ocho páginas.- Currículum- Fotocopia del DNI en el caso de ciudadanos españoles.- Fotocopia de la tarjeta o certificado de residencia legal en España, en el caso de ciudadanos de los demás países de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo.
B) Los participantes procedentes de las Comunidades Autónomas que no realicen convocatoria propia para participar en este Certamen, presentarán la documentación que se indica en el apartado A.La modalidad de este Certamen será el cómic, con técnica y tema abiertos y formato máximo de 70 x 100 cms.
PREMIOS: Primer premio: 500.000 ptas.- Segundo premio: 350.000 ptas.- Tercer premio: 250.000 ptas.
Fecha límite de presentación: 31 de mayo de 1999
Más información en:
*Instituto de la Juventud
c/ Ortega y Gasset nº281 208006 Madrid
*Web del Ministerio de Educación y Ciencia
http://www.mce.es



EXPOCÓMIC 99
FERIA DEL COMIC DE MADRID

LUGAR: Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid
DURACION: jueves 20 al domingo 23 de mayo
ORGANIZA: Feria del Cómic de Madrid.
Esta edición de la Feria del Cómic de Madrid va a contar con el apoyo institucional que da la Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid, especialmente de la Dirección General de Juventud.
Autores Invitados
Kurt Busiek (invitado especial), Dave Gibbons, Teddy Kristiansen, Jeff Smith, Steven T. Seagle, Uderzo, Merino, Pacheco, Abuli, Palacios, Olivares, Cels Piñol, Xavi Marturet y Paco Díaz.
Exposiciones
Estarán en la planta baja del Palacio de los Deportes y se expondrán los siguientes temas:
Aniversario de Astérix.
Homenaje a Víctor Mora.
Salón de Star Wars.
El Planeta de Los Simios.
Exposición de obras de Maria Colino.
Mesas redondas.
Proyecciones.
Comiteca
Presentaciones de novedades.
Curso de Guionistas
Tendrá lugar en la sala de conferencias, durará tres días y lo organiza Luis Conde Martín.
Cómic y discapacitados
Tendrá lugar en el recinto "ediciones de la Feria del Cómic" y cuenta con la colaboración de la Organización y la O.N.C.E.
Salón Star Wars y Salón de los Juegos de Rol y Estrategia
Se celebran en la tercera planta del Palacio de los Deportes.
Expogames'99
Estará en la plaza de Felipe II, en la carpa.

II CICLO DE ANIME DE A CORUÑA

La asociación cultural de A Coruña FunComic organiza este evento que tendrá lugar los días 8, 9, 15 y 16 de Abril en el salón de actos de la Facultad de Informática de A Coruña (Campus de Elviña).
Se tienen previstas las proyecciones de las películas X-1999, Mononoke Hime, Memories, Shin Kimagure Orange Road, Rebirth y The End of Evangelion; dichas proyecciones empezarán desde las 9 h. de la mañana y el precio de la entrada es de 200.-ptas. por día (los beneficios se destinarán al viaje del paso de la Facultad de Informática).
Más información en:
Gabriel Cuervo **adan@acn.es**
o bien:
Fun Comic,
apdo. correos 1145
15080 A Coruña
Información facilitada por: Gabriel Cuervo Alonso, vocal de manga de la asociación FunComic/ funcomic@yahoo.com

CONCURSO DE CÓMIC DEL AYUNTAMIENTO DE MADRID 650.000 PTS EN PREMIOS

Iniciativa organizada por el ayuntamiento de Madrid, que convoca un concurso en el que se proponen las categorías de diseño gráfico, fotografía, moda, pintura, escultura, narrativa-relato corto, poesía y **cómic.**
Bases generales (sirven para todas las categorías):
1.- Podrán participar todos los jóvenes nacidos a partir del 1 de enero del 70.
2.- El plazo de entrega será entre el 1 de marzo hasta el 15 de abril de 1.999, ambos inclusive. Las obras se presentaran en el Dpto. de Juventud (C/ Mejia Lequerica 21, planta baja) en horario de 9 a 14, de lunes a viernes excepto festivos. Las obras se presentaran sin firma ni seudónimo, acompañándose de un sobre cerrado en cuyo interior debe figurar únicamente el año de nacimiento y en el interior la ficha de inscripción donde constarán nombre y apellidos, edad, DNI, dirección completa y teléfono. Enviar mediante correo certificado en un único envío.
3.- El jurado seleccionará un máximo de 10 obras para ser expuestas y en la inauguración se hará público el fallo del jurado.
4.- premios: 450.000 ptas. al primer premio y 200.000 ptas al segundo premio de cada categoría. Se pueden declarar desiertos repartiendo entonces su importe en *accesits*.
5.- Las obras no premiadas se pueden retirar en el plazo de un mes a partir del fallo del jurado, y las premiadas en un mes a partir de la clausura de la expo.
Bases específicas de cómic:
Una historieta original completa que no sobrepase las 4 págs., tamaño 20x30 cms. montados en soporte no superior a A3 sin limitación de técnica o color.

V CONCURSO DE CÓMIC DE CALONGE 450.000 PTS EN PREMIOS

Los originales han de ser inéditos, rotulados en catalán y no pueden haber sido premiados en otros concursos. Los trabajos se deben presentar antes del 15 de mayo de 1999 en: Departament de Cultura; Ajuntament de Calonge; Plaça Major, 2; 17251 Calonge.
Información y dudas sobre el concurso en:
Tels. (972) 66 04 76 / (972) 66 04 81

Bases:
1. Convocatoria abierta a todos los autores/as, sin límite de edad, de manera individual o conjunta.
2. Cada participante puedo optar a más de 1 premio, pero sólo se admitirá una obra por sección.

Categorías:
- **Sección A:** cómic de tema libre. Extensión: 4 págs. Premio: 125.000 ptas.
- **Sección B:** cómic dirigido al público infantil y juvenil (a todo color necesariamente). Extensión: 3 págs. Premio: 125.000 ptas.
- **Sección C:** historieta sobre Calonge, o donde aparezca como mínimo un elemento que se relacione con dicha población. Extensión: 1 pág. Premio: 40.000 pts.
- **Sección D:** tira cómica que represente en clave de humor algún aspecto relacionado con el mundo de la justícia. Extensión: 3 tiras de 6x25 cm, separadas unos 3 cm. una de otra. Debe constar título. Premio: 40.000 ptas.
- **Secciones E1 y E2:** para jóvenes de hasta 14 años (incluidos). Tema libre y relacionado con Calonge respectivamente. Premio: 15.000 ptas. en material de dibujo.
- **Accéssits:**
  - Mejor guión libre (sección A): 40.000 ptas.
  - Mejor guión infantil-juvenil (sección B): 40.000 ptas.
  - Mejor autor o autora local. Accederán automáticamente todos los concursantes de Calonge y el Baix Empordà. Premio: 40.000 pts.

X CONCURSO DE CÓMIC DE ACUP ASOCIACIÓN

La Asociación Cultural Universitaria Palentina ACUP, convoca el décimo concurso de cómic.

BASES:
1º Podrán participar todas aquellas personas individualmente o en grupo, que no sean profesionales.
2º El idioma en que se escribirán los textos de las historietas será el Castellano.
3º La extensión máxima de las obras a presentar será de siete caras, dentro de los formatos DIN-A3 y DIN-A4, admitiéndose los comprendidos entre ellos.
4º La técnica a emplear será libre, si bien, serán las obras siempre en banco y negro.
5º Se remitirá una copia, junto con el original firmado con seudónimo, y adjuntándose, bajo sistema de plica, un sobre cerrado en cuyo exterior figure el mismo seudónimo y en el interior el nombre y apellidos del autor/es, título del trabajo, DNI, edad, teléfono, y dirección completa.
6º No podrán ser presentadas obras que ya hayan participado en otros concursos, ni que hayan sido publicadas de cualquier forma.
7º El plazo de presentación será hasta el 15 de Septiembre de 1.999.
8º La recepción de las obras presentadas a concurso tendrá lugar en las oficinas de ACUP, Avda. Casado del Alisal, nº 28, 1º o en el apartado de correos Nº 318, 34080-PALENCIA, bien personalmente o por correo, indicando en el sobre "CONCURSO DE COMIC".
9º Los premios constarán de:
- Un primer premio de 50.000 pesetas.
- Un segundo premio de 25.000 pesetas.
- Un tercer premio de 15.000 pesetas.
- Un accésit de 10.000 pesetas para residentes en Palencia.

Los trabajos premiados podrán ser publicados, así como aquellos que a juicio de la organización sean seleccionados para ello.
10º ACUP se reserva la propiedad de los trabajos premiados, y de todos aquellos que puedan ser seleccionados para su publicación. Si bien la organización se compromete a devolver todos los trabajos en un plazo aproximado de seis meses, corriendo por cuenta del peticionario los posibles gastos de envio mediante contrarreembolso.
11º El jurado estará formado por tres o cinco personas. En ningún caso un miembro del jurado podrá participar en el concurso.
12º Toda duda o cuestión que se plantee será resuelta por el jurado o en su caso por la organización del concurso. A su vez no habrá responsabilidad por parte de la organización en lo que se refiere a posibles pérdidas o deterioro de las obras remitidas durante su permanencia en correos o traslado.
13º El fallo del jurado será inapelable.
14º La participación en este concurso implica total aceptación de sus bases.
15º Que la suerte guíe vuestros lápices.

RIMERAS JORNADAS DE MANGA EN IGUALADA

Los días 22 y 23 de mayo se celebrarán las primeras jornadas de manga de Igualada en el ateneo de dicha ciudad (situada a 60 km. de Barcelona), y organizadas por el Club manga Igualada. Karaoke, talleres, consolas, ordenadores conectados a internet, mangateka , proyecciones del mejor anime y un largo etc... son algunas de las actividades que los otakus con ganas de divertirse podrán encontrar allí. Para cualquier duda contactar con:

Club Manga Igualada C/ Soledat, 38 1º 08700 Igualada
o enviando un e.mail en clubmanga@usa.net
Tel. Ayuntamiento de Igualada: 93 803 19 50

EXPOSICIÓN "CÒMIC, 3 MIRADES"
22 de Abril al 22 de Mayo de 1999 (F. Ibañez, M. Prado y Paco Díaz)
Lugar: Casal Balager de l'Ajuntament de Palma de Mallorca

EXPOSICIÓN "RETROSPECTIVA: RAFAEL VAQUER"
22 de Abril al 22 de Mayo
Lugar: centre de Cultura de Sa Nostra de Palma de Mallorca.

PRIMER CICLO SOBRE GUIÓN
28 de Abril al 3 de Junio de 1999
Lugar: centre de Cultura de Sa Nostra de Palma de Mallorca
Más información: DD 29/ene/99*

F.COMPO
Todo un Polvorín











Tsukasa Hôjo, autor de obras como *City Hunter, Cat´s Eye, Rash* o *Komorebi no moto* demuestra en esta historia, **Family Compo**, sus ideas más extravagantes y osadas. Es una historia llena de aristas en la que consigue, sin dar pie ni a juicios ni frivolidades, con impresionante maestría, una historia desternillante donde lo que importa son los personajes, lo que sienten y el transcurso de todo aquello que les ocurre. Aunque advertimos que ***no lo recomendamos para moralistas exacerbados***.

EL AUTOR

Tsukasa Hôjo hacía tiempo que pensaba en realizar una historia en que los cabezas de familia tuvieran sus funciones invertidas y las relaciones familiares fuesen sumamente divertidas. Tras dibujar algunas partes las llevó a la Shonen Jump, pero desde un principio le dijeron incluso cosas como "que veían la historia como demasiado pervertida para el público joven". Hôjo no se esperaba eso, pero no se desanimó y para lograr que se publicara se puso en contacto con la revista Allman (recordáis, donde Katsura publicó "M" -Emu-), de un contenido dirigido a un público más adulto. Así pues, con entusiasmo, vería su primer volumen en abril del 1.997 publicado por SC Allman de Shueisha y recientemente, junto con la noticia de su futura publicación en Francia en setiembre del presente año vemos hecha realidad la publicación de su séptimo volumen en enero del 1.999.

UNA FAMILIA MUY ESPECIAL

Masahiko es un chico de 17 años que perdió a su madre cuando aun era muy pequeño y su padre, que se había hecho cargo de él desde entonces recientemente ha fallecido en un accidente de tráfico. Así pues, se dispone ahora a afrontar el vivir solo ahora que está a punto de entrar en la universidad. Pero inesperadamente una mañana recibe la visita de **Yukari**, una mujer que dice ser su tía y le ofrece la posibilidad de acogerle en su casa. Y pese a que el chico duda le insta a que asista al menos a la fiesta de cumpleaños de su hija **Shión** que cumple 16 años. Aunque algo inquieto, finalmente se decide y cuando iba de camino hacia allí encuentra a una chica impresionante que empieza a tomarle el pelo sobre la familia **Koshinae** y que de hecho se trata de Shion, la hija del matrimonio. Una vez se han dejado aparte las bromas, él se siente en una concordia familiar que ni siquiera había tenido cuando estaba con su padres, que siempre estaban trabajando. Y entre broma y broma la velada pasa con normalidad ....o no. Porque a la que Yukari se despista Shión agarra la botella de sake y aparte de pillar una buena deja por ahí la pregunta de *"¿Bien, pero cuándo le explicaréis la verdad a Masahiko?"* y a partir de allí empiezan a encadenarse sucesos como los siguientes: un cubo de agua certeramente lanzado sobre **Sora** y en un intento de cambiarle la camisa descubre desencajado que tiene pechos y por si eso fuera poco en otra accidentada intrusión se da cuenta de que Yukari a parte de eso tiene también otros atributos. Asumir la idea de vivir en una familia como esa supone un golpe tan brutal que se plantea dejarles, pero forzado por la postura de Shión de irse con Ryô Saeba que andaba por ahí o escaparse de casa con él acaba recapacitando. Y al fin y al cabo, al ver que tienen buen corazón y que se preocupan sinceramente por él, olvida los prejuicios y se queda con ellos.

A partir de ahí entra de lleno en la vida familiar de los **Watanae** y cualquier aspecto corriente se convierte en una anécdota (pensar en quién utiliza la máquina de afeitar o preocuparse porque papá esté o no embarazado).



Aunque Masahiko busca la forma de encarrilarlos (porque la verdad, no termina de asumir la situación) se da por vencido después del fracaso en la fiesta de ingreso de la Universidad con la seria amenaza de convertirse en un legendario universitario de padres travestís (el resultado de verlos vestidos de su propio sexo es realmente desastroso... curioso, ¿verdad?). Pero si esto le da mucho que pensar, aún le hace dudar más Shión, porque si de algo no está seguro es que con el ejemplo de sus padres ella sea realmente "ella". Así pues con toda honestidad, todo sea dicho, intenta espiarla en el baño para asegurarse al menos de si es o no una chica; porque eso de enamorarse de un chico no es algo que le atraiga especialmente. Y aunque no consigue su objetivo sí obtiene la ayuda de Shión con las más variadas fotos de la infancia. Explicándole además que desde el principio se le dio libertad para elegir si quería vivir como un chico o como una chica (en el ingreso de la escuela una chica, a los cinco años un chico...) y ahora una chica de pies a cabeza ...de momento.

Así que lo único que consigue Masahiko es acabar más confundido todavía, aunque la verdad le esperan más sorpresas. Los asistentes que ayudan a Sora en su trabajo como mangaka: **Kazu chan, Susumu, Hiromi, Makoto**... son

Personajes F.COMPO

Qué pasa con ...


Shion


Abuelo


Kenji


Sora


Yukari


Masami


Kaoru


Masahiko


Tatsumi

todas travestidos y *ávidas* de hombres que aprovechan las ocasiones favorables que se les presentan para abusar un poco de la confianza de Masahiko. Dentro de este panorama la aparición de **Yûko Asaoka** (Hako) , una ex-compañera del instituto pone un poco de normalidad a su vida, ya que es algo parecido a su novia. Pero eso no evita que tenga que hacer juegos malabares para evitar que su integridad masculina quede afectada y que Hako le vea cuando más de una vez se ve vestido como una atractiva chica a raíz del "secuestro" que sufre por parte de las compañeras de instituto de Shión (para un concurso de belleza que celebran cada festival) o más escandaloso aún; que sus propios compañeros se emperren en que él, paladín de la belleza femenina, sea "la protagonista" de la próxima película que han de filmar... y si sólo se limitara a eso bien, pero cuando **Tatsumi**, el capo de un clan Yakuza se enamore de "Masami" (su *alter ego* femenino) y que encima le dé igual que sea un chico hace que salga por patas. Pero todo remanso de paz es ficticio y entre las ideas descabelladas del abuelo de Shión y trabajos a media jornada de escándalo acaba liado aún más. Que si los sentimientos contradictorios que tiene hacia Shion (por lo que Hako empieza a preocuparse); **Akane** una chica lesbiana totalmente avasalladora que se enamora de "Masami" y con la idea fija que él en realidad es una chica hasta el punto que dice estar dispuesta a comprobarlo y ya para colmar el vaso, **Kaoru**, la hija de Tatsumi, va diciendo por ahí que es *Masahiko* y se dedica a ir extendiendo una fama de sucio y cruel seductor; y una vez se encuentra frente a frente con Masami... ya podéis intuir lo que pasa, se encapricha de "ella".

NO TODO ES DESMADRE

Pero cuidado, que no todo son situaciones de este tipo. También en todo momento se muestran los sentimientos de los personajes con historias más solemnes: el trauma que supuso para Shión que su primer amor, Mitsuhiro, el día que iba a expresarle sus sentimientos se conviertiera en mujer (Hiromi); o Reika, para quien Shión fue su primer amor (en esa época Shión era un chico). Así mismo el hecho que hayan sentido y desempeñado en la vida un papel distinto al que les había sido asignado por nacimiento no les ha facilitado nada las cosas ni a Yukari ni a Sora. A Yukari se la sometió al ostracismo más absoluto y al no contacto con miembro alguno de su familia. Ni siquiera con su hermana, que era la única persona que la había comprendido desde el principio. Y respecto a Sora, algo más complicado. Porque en su caso no es algo que esté tanto en el pasado a raíz de la visita de Yoriko, su hermana menor; que insistirá que no se casará como está previsto a menos que ella esté presente. Ello implica volver, aunque sea por poco tiempo a la casa de campo en la que nació y de la que se fue cuando alcanzó la mayoría de edad. Además de renovarse los enfrentamientos con su padre, que se opone a Haruka tanto por su profesión de mangaka como por vivir de forma disconforme con su propio sexo. Hasta el punto que una vez Yoriko encuentra su auténtico camino junto a


"Las" atrevidas ayudantes de Sora
De izquierda a derecha Susumu, Hiromi, Makoto y Kazu-Chan

Kenji, un amigo de la juventud de Sora, se niega rotundamente a asistir a la boda a menos que Masahiko acepte ser adoptado y una vez casado con Shión se convierta en su heredero asegurándose con ello de que tanto Kenji como Sora serán desplazados.

CONCLUSIÓN

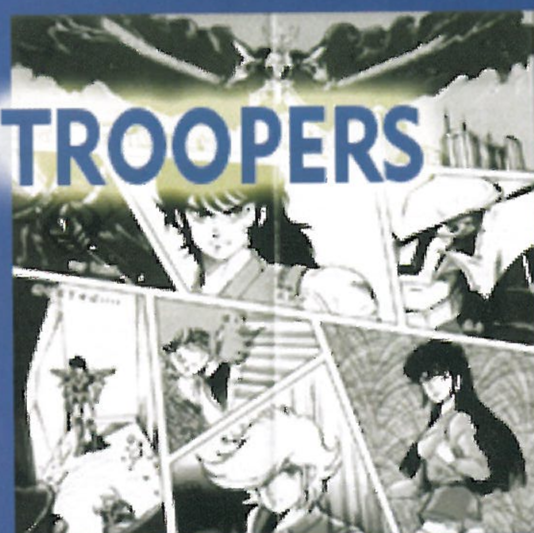
Aunque en ningún momento roza la insolencia por lo chocante de sus situaciones, que aborda en todo momento con una enorme sensibilidad, logra crear una obra distendida y de un brillantísimo guión que transmite a la perfección su grafismo, tan tramado y elaborado. En todo caso sólo cuando hayáis podido echar un vistazo podréis intuir la magnitud de esta historia.
Ja, mata aimashô.

Bárbara Pesquer

El camino del Samurai (I)

En Dokan nº8 ya os hablábamos de Rurouni Kenshin, conocido en algunos lugares como Samurai-X y ahora en España como El Guerrero Samurai. Pero el tema del samurai se ha tratado en otras series del anime. Hemos podido ver algunas en nuestras pantallas como Samurai Troopers (Cinco Samurais), Shulato o Kabuto, algunas de ellas perteneciendo al género de los caballeros con armadura. En el manga quizá este tema se haya tratado más extensamente, un ejemplo de esto es el recientemente publicado "La Espada del Inmortal". Lo que todos tienen en común, salvo que pertenezcan al género histórico, es el elemento fantástico que amplifica la historia y que añade a la figura del samurai componentes místicos como ataques imposibles y luchas legendarias. La mayoría de historias incluyen datos reales, como nombres de personajes, hechos y lugares. En Rurouni Kenshin, el protagonista está basado en un personaje histórico llamado Himura Battousai, que era famoso por las numerosas batallas en que había participado; también se decía de él que pese a su edad, aparentaba ser mucho más joven. Como podéis comprobar, ambos hechos se respetan en el manga y en la versión animada.





YOROIDEN SAMURAI TROOPERS

Más conocida en España como **Cinco Samurais**, esta serie fue emitida en su totalidad por Tele 5 hace unos cuantos años; se ha reemitido unas dos veces aproximadamente y es recordada con cariño por la mayoría de aficionados que la vieron. En Japón, esta serie y sus OVA's se emitían entre 1.988 y 1.991. La serie de televisión tenía 39 episodios y está producida por Sunrise. Pertenece al género de guerreros con armadura e introduce, junto a los fantásticos ataques, varios aspectos de la mitología japonesa. La historia empieza hace 400 años, cuando **Arago** atacó a la Tierra; este fue vencido por un samurai que llevaba una poderosa armadura y que tenía grandes conocimientos de magia, se trataba de **Kaosu** que divide la armadura de Arago en nueve partes convirtiéndolas en *yoroi* o armaduras sagradas; pero estas son una puerta para el enemigo para entrar otra vez en la Tierra. Cada parte de la armadura escogerá a su futuro propietario por sí misma, y una vez reunidas, estas nueve personas serán aptas para luchar contra Arago; este se da cuenta del plan de Kaosu e intenta encontrar la armadura por sí mismo. Consigue cuatro de las nueve armaduras y convencerá a quienes las llevan para que le sirvan. Se trata **de Shuten, Naaza, Anubis y Rajura**. Estos se convierten en sus *Masho* (demonios). El resto de armaduras han podido ser preservadas por Kaosu, y a quienes las lleven se les llamará **Samurai Troopers**. En el momento actual, Kaos, un sacerdote decide reunir a los Samurai Troopers ya que se ha dado cuenta que el enemigo está muy próximo. Se trata de **Ryo de Rekka (fuego)**, **Seiji de Korin (espíritu)**, **Shuu de Kongo (tierra)**, **Shin de Suiko (agua)** y **Touma de Tenku (aire)**. Estos son los 5 samurais que conocemos. Cada uno tiene un kanji característico como símbolo de su naturaleza y personalidad. Ellos tienen un año para reunirse, aprender a usar las *yoroi* y prepararse para la llegada de Arago.

Yoroiden Samurai Troopers: Gaiden

Esta serie de OVA's se inició al terminar la emisión de la serie, en agosto de 1.989. Aparecen nuevos personajes como Luna o Shinkaisen. Son dos OVA's de los que os pasamos a resumir brevemente su argumento.

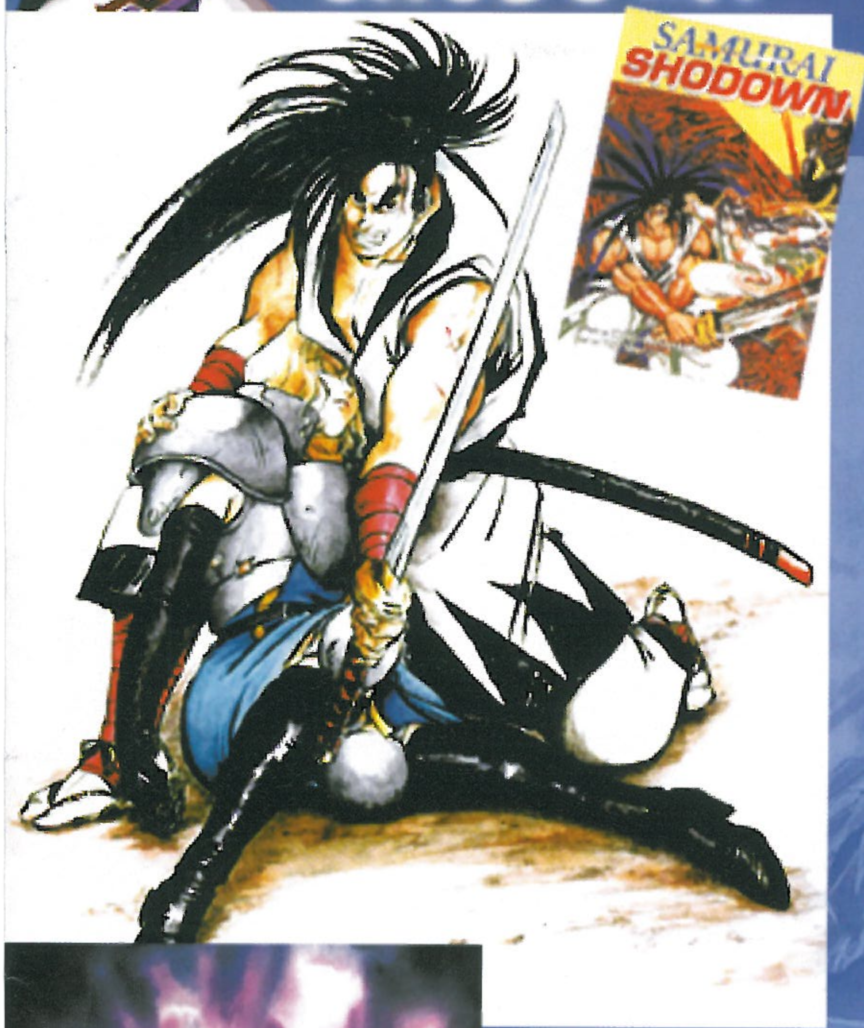
Yoroi Senshi Futatabi! (Vuelven los Guerreros de las Yoroi)

La acción se sitúa en Nueva york, donde uno de los cinco samurais, Seiji, se encuentra de viaje. Más tarde, su armadura se encuentra en la fotografía de un periódico relacionada con el asesinado de varios miembros de una banda. Los demás samurais se trasladan a Nueva York para investigar este hecho, ya que reconocen en seguida la armadura verde de Seiji, pero vacía, ya que él ha desaparecido misteriosamente. En algun lugar, Seiji está teniendo terribles pesadillas y ve a su armadura poseída por una extraña fuerza maligna. Mientras, en Nueva York, mientras Touma yace junto al cuerpo muerto de un fotógrafo, se le ocurre la brillante idea de examinar un cuchillo que hay junto al muerto. La hermana del fallecido le sorprende con el cuchillo y le cree autor del crimen. En una alocada persecución, un nuevo enemigo se da a conocer, se trata de Shikaisen. Esta aventura termina en el segundo OVA, **Tomo o Sukue Samurai Heart (Salvemos a nuestro amigo, el corazón del Samurai).**



SAMURAI SHODOWN

Este título pertenece al conocido vídeo juego de SNK que empezó su andadura en 1.993 y pasó a convertirse en uno de los juegos de lucha más populares, ya que añadía un ingrediente exótico entonces para este género: las espadas. Pero no todo son samurais los que aparecen en este juego. El resto de personajes utilizan técnicas diversas, desde la esgrima hasta los más ingeniosos trucos ninja. El éxito hizo que Samurai Spirits (como también se conoce) tuviera su vertiente en comic a través de tomos a modo de parodia e historias cortas. La segunda parte del juego no se hizo esperar y llegó en 1.994 con el nombre de Shin Samurai Spirits. A este le sigue el Samurai Shodown3:Blades of Blood (o bien *Zankuro Musouken*), aparecido en 1.995, pero no disfrutó del mismo éxito que las dos primeras partes a causa de su dificultosa jugabilidad. En 1.996 llega la cuarta parte, Samurai Shodown 4: Amakusa's Revenge (o Amakusa Kourin) que, al parecer, solucionaba los problemas de la versión anterior, además de añadir nuevos personajes y ataques espectaculares.



Samurai Shodown
Año: 1.993
Memoria: 118 Megabits
Personajes: Haohmaru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Hattori Hanzo, Galford, Senryo Kyoshiro, Yagyu Jubei, Charlotte, Earthquake, Shiranui Gen-An, Wan Fu, Tam Tam.
Boss: Amakusa Shiro Tokisada.
Formatos: cartucho Neo Geo, Neo Geo CD, 3DO, Mega Drive/Sega Genesis, Sega CD, Super Famicom, Gameboy, Game Gear, Playstation.

Samurai Shodown 2
Año: 1.994
Memoria: 202 Megabits
Personajes: Haohmaru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Hattori Hanzo, Galford, Senryo Kyoshiro, Yagyu Jubei, Charlotte, Earthquake, Shiranui Gen-An, Wan Fu, Kibagami Genjuro, Cham Cham, Neinhalt Sieger, Caffeine Nicotine.
"Malo": Rashoujin Mizuki.
Formatos: cartucho Neo Geo, Neo Geo CD, PC, Playstaion.

Samurai Shodown 3 Blades of Blood
Año: 1.995
Memoria: 282 Megabits
Playable Characters: Haohmaru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Hattori Hanzo, Galford, Senryo Kyoshiro, Kibagami Genjuro, Amakusa Shiro Tokisada, Hisame Shizumaru, Rimururu, Kubikiri Basara, Caffeine Gaira.
"Malo": Minazuki Zankuro .
Formatos: cartucho Neo Geo, Neo Geo CD, Sega Saturn(import), Playstation, Gameboy.

Samurai Shodown 4 Amakusa's Revenge
Año: 1.996
Memoria: 378 Megabits
Personajes: Haohmaru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Hattori Hanzo, Galford, Senryo Kyoshiro, Kibagami Genjuro, Amakusa Shiro Tokisada, Hisame Shizumaru, Rimururu, Kubikiri Basara, Caffeine Gaira, Yagyu Jubei, Charlotte, Tam Tam, Kazama Sogetsu, Kazama Kazuki.
"Malos": Amakusa Shiro Tokisada y Minazuki Zankuro.
Formatos: cartucho Neo Geo, Neo Geo CD, Sega Saturn(import), Playstation(import).

Samurai Shodown 64
Año: 1.997
Personajes: Haohmaru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Hattori Hanzo, Galford, Kibagami Genjuro, Rimururu, Kazama Sogetsu, Kazama Kazuki, Shiki, Yagyu Hanma.
"Malos": Deku, Dekuina y Yuga.





El Anime

Se puede decir que el anime sigue el argumento del primer juego, ya que se basa en la lucha contra Amakusa. Hace cien años, un guerrero sagrado llamado Amakusa mató a sus seis iguales para obtener así todo el poder. Los seis guerreros sagrados renacen en cuerpos humanos para vengar su muerte en el pasado. El que no sea seguidor de este juego, quizá no disfrute tanto de su animación ya que no conoce tan bien a los personajes, pero sí verá un entretenido OVA cuyo género, indiscutiblemente, es la lucha. El protagonista, tanto del juego como del anime, es el samurai **Haohmaru** (reconocible por su voluminoso pelo negro recogido en una gigantesca cola y porque siempre lleva consigo una bota de sake). La animación no es ninguna maravilla, pero cumple su cometido, que es reflejar la espectacularidad del juego y poner en escena a sus personajes. Por si la podéis encontrar, os facilitamos los datos de la versión en manga de este juego; se encuentra en el catálogo de Viz, el guión es de Kyoichi Nanatsuki y el dibujo de Yuki Mihoshi. Es un tomo unitario en b/n de 208 páginas, la típica novela gráfica de Viz Comics (EEUU). El manga, que empezó publicándose en el semanario Shonen Sunday Special en 1.994, también sigue, al igual que la animación, el argumento del primer juego. Se sitúa en el año 1.787, en la Era Tenmei, durante una época de hambre en Japón. Haohmaru (samurai) y **Nakoruru** (sacerdotisa Ainu y protectora de la naturaleza) empiezan su particular batalla contra los males de su época. En su camino se encontrarán a diversos espíritus y luchadores. Algunos, seguirán el camino junto a ellos, los demás intentarán matarles. Para más información, podéis dirigiros a: http://www.viz.com.



SAMURAI PIZZA CATS

Kyatto Ninden Teyande







CD's Audio

Rompiendo todos los esquemas entran en escena los Gatos Samurais, serie que fue emitida en nuestro país por Antena 3. Totalmente hilarante, mezcla las espadas con los robots gigantes y los mechas. El dibujo es muy característico, ya que parece que los personajes están hechos a piezas. Eso les confiere un aspecto muy compacto. El argumento es muy simple (había que darle un argumento, no podían empezar el desmadre sin más).





Nos situamos en un tiempo donde la época de Edo (antiguo nombre de Tokyo) y la alta tecnología se mezclan. Los habitantes de este particular mundo son animales bio-cibernéticos, o sea, mitad máquina, mitad animal, y los hay de todas las razas y colores...

En la ciudad de Pequeño Tokyo (**Edolópolis*) rompe la tranquilidad cada dos por tres un zorro malvado que se hace llamar a sí mismo el **Gran Quesote** (**Seymour Big Cheese*); viste al modo tradicional y alterna su aspecto masculino o femenino según el humor con que se levanta, además explota cada vez que pierde una batalla (y eso ocurre con frecuencia). Le sirven una pandilla de cuervos (*el *Karakara clan*) cuyo general es ya un abuelo. El único que toca de pies en el suelo en la corte de semejante villano es el capitán de la guardia, siempre de mal humor a causa de los desvaríos constantes de Seymour Quesote (*ofrecemos primero los nombres con que se dieron a conocer los personajes durante su emisión en Antena 3 y entre paréntesis los nombres originales japoneses). Los buenos de esta historia son tres carismáticos mininos con armaduras que tienen como tapadera (y para ganarse la vida, que lo de superhéroe no da demasiados beneficios) un negocio de pizzas a domicilio. **Speedy Ceviche** (**Yattaro*) es el supuesto líder de la banda, pero su inutilidad queda puesta de relieve en cada capítulo; **Guido Anchoa** (**Sukashii*) es un ligón al estilo de Aramis en los Tres Mosqueteros. Para rematar el trío protagonista tenemos a **Polly Esther** (**Pururun*), una gata de armas tomar, pues a parte de tener el peor humor del mundo e irritarse con facilidad es la única con un gramo de inteligencia; antes de atacar o cuando está triste toca una flauta típica japonesa. Además de los ya mencionados, la serie cuenta con más personajes, por destacar el emperador, cuya función como títere de Quesote queda muy clara y su hija, la princesa **Violeta**, todo lo contrario a su tranquilo padre. Es una princesa caprichosa y malhumorada cuyo *hobbie* es enviar a sus súbditos a una isla deshabitada. También está **Lucille** (que lleva de cabeza a Speedy y a Guido), una hermosa dama con cohetes-sorpresa debajo del moño que estallan cada vez que se enfada. Por último tenemos al **Equipo de Rescate**, cuatro gatos ya maduros que pilotan un mecha gigante cada uno y que poseen armas especiales. Salen en ayuda de los Samurai Pizza Cats (**Secret Ninja Team Nyankee*) cuando estos están en las últimas. Ellos son **Rikinoshin, Mietorti, Gotton,** y **Nekki.**

Al terminar la serie de animación, producida por la Tatsunoko, se realizó un manga, cuya historia continuaba en el punto en que se había terminado la serie de TV. Sigue en Pequeño Tokio, con la reconstrucción de la ciudad tras la caída de un cometa y con Pájaro Malo (ahora Pájaro Bueno) trabajando para los Pizza Cats; no es una versión oficial, es decir, está hecha por fans y pertenece al género de los doujinshi o parodias, aunque su calidad sea perfectamente publicable y totalmente profesional.





■ **Mary Molina**





るろうに剣心

Rurouni Kenshin

"El Guerrero Samurai"

Hace ya un mes que estamos disfrutando de los capítulos de esta increíble serie en Canal Plus. Aunque la emisión se haya pasado a los fines de semana, la hora sigue siendo la misma (las 8:40 h. de la mañana); de momento no sabemos si hay intención de llegar a su extensión completa que son 94 capítulos, pero como mínimo se va a emitir la primera temporada. Aunque a Kenshin le hayan robado la "n" y sus "oro!" se hayan transformado en "aah!", y aunque a Kaoru la llamen "Kori" o a Yahiko "Yoshi", se ha hecho un buen trabajo en el doblaje y se han respetado los openings/endings originales. Pero se echan en falta los datos de la adaptación española y así nos quedamos sin saber (de momento) quién pone las voces a los protagonistas. Ya os definimos el argumento de Rurouni en Dokan nº8 en un reportaje que escribió Warui-Tashiro, pero lo vamos a refrescar para los "despistadillos", no os preocupéis.

Nobuhiro Watsuki es el responsable de los carismáticos personajes y del guión con muchos detalles históricos que es Rurouni Kenshin. Su particular estilo (en muchas ocasiones comparado al de Takeshi Obata) tiene mucha calidad desde el primer volumen de Rurouni, así como las ilustraciones. Hasta ahora se han publicado 25 tomos de este manga y Watsuki no tiene intención de finalizarlo, aunque está pensando en darle un giro a la historia. Sony se encargó de producir la animación y continúa interesada en el tema, después de haber finalizado la serie, a modo de películas y OVA's (de estos últimos os hablaremos en el siguiente número).

ARGUMENTO GENERAL

Kenshin Himura, más conocido como Hitokiri Battousai "el carnicero", decide rehacer su vida como vagabundo ayudando a quien lo necesite. Tiene 28 años y está cansado de la guerra y arrepentido de haber matado a tantos hombres. El marco histórico se sitúa en la era Meiji , en la época de la Restauración (tardíos 1.860) conocido como el paso hacia la modernidad que quería enterrar a figuras tradicionales como los samurais, prohibiendo llevar espadas en la vía pública. Kenshin no sigue esta regla, porque es alguien que ha renunciado a seguir cualquier norma o atadura anteponiendo los actos del corazón a las más estrictas leyes. Kenshin llega a Tokyo y se encuentra con alguien que intenta suplantarle para sembrar el terror y también con la intrépida Kaoru ("Kori"), que dirige el dojo de su difunto padre, impartiendo la técnica Kamiya Kasshin Ryuu Kenjutsu. Kenshin salvará a Kaoru del supuesto Battousai y se da a conocer como vagabundo. Kaoru le propone quedarse en el dojo y Kenshin acepta, hastiado de errar sin rumbo.









PRIMERA TEMPORADA CAPÍTULOS 1~27

Llega hasta el volumen seis del manga.
Esta primera temporada introduce a los personajes principales (Kenshin, Kaoru, Yahiko y Sanosuke) y presenta el entorno que ofrecía la época de la Restauración Meiji. Kenshin llega a Tokyo con su espada de filo invertido que él considera que no está hecha para matar enemigos, sino para defender a aquellos que le importan. También se presentan personajes que tendrán más relevancia en la segunda temporada, como **Shinomori Aoshi** y los Oniwabanshu. **Megumi Takani** también es un personaje importante, ya que se une al dojo Kamiya huyendo del grupo de asesinos Kanryu Takeda, de los que Kenshin la salva. Pero Takeda (médico que hace negocio con el opio y otros asuntos oscuros) no se rinde fácilmente y rapta a Megumi; tendrá lugar un enfrentamiento entre Kenshin&Co. y Aoshi (el mejor hombre de Takeda) y sus mercenarios, cada uno con una técnica de lucha particular. Megumi demostrará ser de utilidad al dojo con sus habilidades curativas. El humor es una característica constante en esta temporada y no empieza a haber capítulos "serios" hasta que aparece **Hajime Saito**, otro guerrero legendario que consigue que veamos a Kenshin derrotado por primera vez.
Los capítulos 1 al 12 siguen la acción del manga, pero a partir del capítulo 13 se incluyen historias distintas que tienen el objetivo de "relleno", hecho que se nota incluso en la calidad de animación. Hay algunos episodios que son realmente buenos como excepción, y son los capítulos 19, 20 y 21 (donde aparecen Rajuuta y Yutaro). También hay que exceptuar de esa descripción los capítulos 23 y 24 en que Sanosuke encuentra a Satsu, un viejo amigo que odia al gobierno).

SEGUNDA TEMPORADA CAPÍTULOS 28~62 "SAGA DE KYOTO"

Abarca los volúmenes 7 al 17 del manga. Está considerada una de las mejores etapas de la serie. Se respeta el manga.
Esta temporada tiene un carácter más grave, reduciéndose las escenas de humor y aumentando las de lucha, que son espectaculares. Aparece **Makoto Shishio**, líder del grupo de asesinos Juppongatana que pretenden dominar algunas regiones por la fuerza con el objetivo de controlar el Japón. Kenshin trata de detenerles pero enfrentarse a él supone volver a ser un Battousai y ante la duda, vuelve a Tokyo para visitar a un antiguo maestro y amigo Seijuro Hiko. En el camino a Tokyo conocerá a una mujer llamada Misao.

TERCERA TEMPORADA CAPÍTULOS 63~66

Venganza

Se revelan muchos episodios de la vida pasada de Kenshin como Battousai, como el asesinato de su mujer, Tomoe.

CAPÍTULOS 67~76 "SAGA DE SHIMABARA"

La acción se separa del manga, ya que en este tiene lugar la etapa de la venganza (Jinchuu) y en el anime se dedican 10 capítulos a Shimabara, hechos que únicamente se tratan en el anime.

HISTORIAS CORTAS CAPÍTULOS 77~94

MARCO HISTÓRICO LA RESTAURACIÓN MEIJI

Como se ha dicho anteriormente, esta época representó cambios muy importantes en la historia del Japón, ya que representó el paso a la modernidad. Se sitúa en la década que siguió a 1.860 y significó la abolición del feudalismo y el fin de la era militar y de la figura del shogún. Eso significaba que el oficio del samurai llegaba a su fin y carecía de sentido, pues ya no tenía señor a quién servir. Estos guerreros desempleados se convirtieron en luchadores a sueldo y eran conocidos como *rurouni* o vagabundos. En ese tiempo llegó el *Kurôfune*, "barco oscuro" o "buque negro", a cuyo mando estaba el **capitán Perry,** que buscaba aliados entre América y Japón. Al llegar a los muelles nipones Perry pidió mercancías para abastecer su barco y esa colaboración debía convertirse en algo habitual. Este hecho desencadenó múltiples conflictos. Tras la caída del feudalismo llegaba el fin de la era Edo o **Edo Bakufu** (gobierno de Edo). Los partidarios del Edo Bakufu no estaban de acuerdo con las ideas de Perry y decidieron tomar medidas armadas contra el capitán americano; la primera provincia que se rebeló fue **Choushuhuan** y se libró una terrible batalla en Kyoto, donde muchos inocentes perdieron el hogar y la vida. Pero el Edo Bakufu no deseaba que hubiera guerra y Choushuhuan se unió con otras provincias formando así el **Meiji Ishin,** separándose así este grupo de Edo Bakufo. Este nuevo grupo representa una clara amenaza para el Edo Bakufu y este crea el **Shinsengumi**, un cuerpo de policía de élite que patrullaba en Kyoto matando a todo aquél que estuviera en su contra o que pudiera ser considerado un traidor. El Meiji Ishin no tardó en reaccionar y creó un cuerpo de guerreros a los que llamaron **Ishinshishi**. Los pertenecientes a ambos bandos se enfrentaron en muchas ocasiones; en esas batallas algunos de los Ishinshishi se hicieron famosos por haber matado a muchos de sus adversarios y fueron llamados desde entonces Hitokiri Battousai (algo así como "la espada que esgrime el asesino"). Las victorias de los Battousai dieron llegada a la que se conoce como **Era Meiji**.
Todos los Battousai se convirtieron en leyenda. Rurouni Kenshin empieza en el año 11 de la Era Meiji (1.878), en Tokyo, la "nueva" capital.





PELÍCULAS - ISHINSHISHI NO REQUIEM -

"El réquiem de los Ishinshishi"

El sábado 20 de diciembre de 1.997, Sony llevaba al cine Rurouni Kenshin en una película realizada en colaboración con Fuji TV, que contó con un despliegue comercial increíble. El guión corría a cargo nuevamente a manos de Shikichi Ohashi, y de la dirección se encargó Hatsuki Tsuji. Fue todo un éxito en los cines nipones, y en las estadísticas se lee que la mayor parte de los espectadores fueron chicas adolescentes.

ARGUMENTO

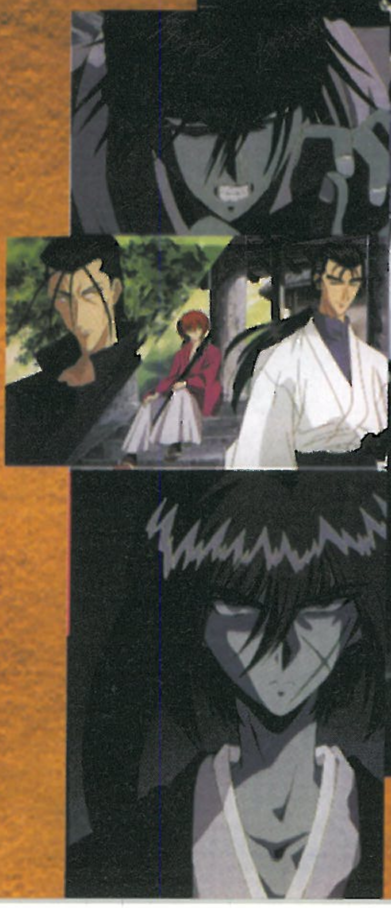
Yendo hacia Yokohama en un tren de vapor, Kenshin, Sanosuke, Yahiko y Kaoru se ven envueltos en una pelea. Cuando Kenshin decide intervenir se repente aparece un misterioso guerrero que vence a quienes estaban molestando a una joven llamada Toki Takatsuki. Este guerrero no es otro que Shigure Tokimi, quien admira a Kenshin por su habilidad y buenos sentimientos. Desde este momento se admiran mutuamente, pero no saben nada del pasado del otro, como por ejemplo que Kenshin mató en la guerra a un íntimo amigo de Shigure. Hajime Saito (que aparece en la primera temporada de la serie) advierte a Kenshin acerca de Shigure y le dice que se aleje de él por su propio bien. Después de esto, Kenshin se entera de que Toki es la hija del líder Aizuhan (recordar que Megumi fue encontrada en Aizu). Realmente, Shigure planea una segunda revolución contra el gobierno Ishin junto a sus camaradas, con el objetivo de vengar las muertes de compañeros y amigos durante la era Bakumatsu.

La animación

Gráficos, diseños y puesta en escena forman un magistral conjunto que no puede dejar a nadie impasible. Si la serie de anime ya ofrecía una calidad más que indudable, esta película llega todavía más lejos; esperamos que alguien se fije en ella y podamos verla al igual que su serie.

■ Mary Molina





Sobakasu "Rurouni Kenshin" opening theme

daikirai datta sobakasu wo chotto
hitona deshite tameiki wo hitotsu
hebiikyuu no koi wa migoto ni
kakuzatou wo issho ni toketa
maeyori mo motto yaseta mune ni chotto
"chikut" tto sasaru toge ga itai
hoshiuranai mo ate ni naranai wa
motto tooku made issho ni yuketara nee
ureshikutte soredake de
omoide wa itsumo kirei dakedo
sore dake ja onaka ga suku wa
hontou wa setsunai yoru na no ni
doushite kashira?
Ano hito no egao mo omoidasenai to

kowashite naoshite wakatteru no ni
sore ga atashi no seikaku dakara
modokashii kimochi de ayafuyana mama de
sore demo ii koi wo shite kita
omoikiri aketa hidari mimi no piasu ni wa nee
waraenai episoodo
sobakasu no kazu wo kazoete miru
yogoreta nuigurumi daite
mune wo sasu toge wa kienai kedo
Kaeruchan mo Usagichan mo
warattekureru no

omoide wa itsumo kirei dakedo
sore dake ja onaka ga suku wa
hontou wa setsunai yoru na no ni
doushite kashira? ano hito no namida mo
omoidasenai no
omoidasenai no
doushite na no?

Lyrics: YUKI
Música: Onda Yoshihito
Arreglos/Vocales: JUDY AND MARY



KENICHI SONODA



ARTWORKS 1.983-1.997

El hecho que sean escasos los libros que incorporen ilustraciones de Kenichi Sonoda, esto es, los libros dedicados a *Bubblegum Crisis, Gall Force* o por el estilo hace que este sea un autor especialmente apreciado. Sobretodo respecto a los recopilatorios de dibujos del autor propiamente dichos.

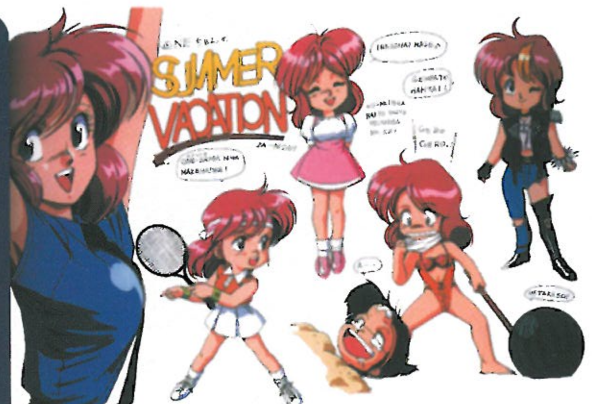
SOBRE EL AUTOR

Kenichi Sonoda nació el 13 de diciembre de 1.962 en Osaka. Después de graduarse se especializó en diseño y ya por aquél entonces en los trabajos que fue desempeñando iba realizando ilustraciones. Su trabajó empezó a destacar a partir de 1.985, año en que apareció *Gall Force*, serie en que realizaba los diseños de personajes al igual que en *Bubblegum Crisis*. A partir de 1.991 empezó a trabajar en *Gun Smith Cats*, publicada en la revista Afternoon y actualmente realiza *Exxaxxion* para la misma.

KEN'ICHI SONODA ARTWORKS

Publicado por Media Works y Shufu no Yûsha, apareció en febrero el Ken' ichi Sonoda Artworks (2.500 Yenes). En él se compilan algunos de los mejores dibujos realizados entre el 1.983-1.997, entre los que dedica una especial atención a *Riding Bean, Gall Force, Bubblegum Crisis* y a *Otaku no Video*, las que son de hecho sus obras más conocidas junto a *Gun Smith Cats*. De la que por cierto, no se recoge imagen alguna. Este libro es puramente de ilustraciones. Es decir, no encontramos ni apéndices con diseños ni entrevista alguna con el autor. Se limita a dar una espectacular visión de la obra de Sonoda. Lo podemos dividir en tres interesantes secciones.

1 La primera de ellas es para ***Bubblegum Crisis***, a la que se dedican 42 páginas con dibujos que abarcan desde el 1.987 hasta el 1.991. Mientras los más recientes corresponden a fechas más tempranas como el 86' para la promoción de B.C. en el AnimeV y su primer *merchandising*, los siguientes, más dentro de las fechas ya serían las portadas de los diferentes volúmenes de los OVA's (11, 16-*Hurricane Live* 2.032-), las portadas destinadas a los CD's como el *single* del séptimo OVA *Double Vision* (34) o los CD's recopilatorios en sí (38,39 -7º) o el póster dedicado a Nene Romanova en SD. Cada cual mejor. Las de las fechas más recientes forman parte de *Bubblegum Crisis Crash*, su segunda tanda de 4 OVA's.











Art Book





2 El segundo tercio del libro lo dedica a ***Gall Force***, la serie de OVA's que empezó su difusión en 1.985. Una saga con cuatro "etapas" por decirlo de alguna manera. Una primera con tres OVA's más una compilación (86-88), el OVA *RHEA Gallforce* (89), una tercera etapa con tres OVA's de 45mn. (89-90) junto a una compilación musical estilo *Hurricane Live* y por último el *Gall Force Shin Seiki hen* ("el nuevo siglo") en el 92 con dos OVA's de 45mn. En las ilustraciones vemos a todos y cada uno de los personajes de esta saga en que mantiene las cualidades técnicas ya mencionadas con una gran calidad. Raramente rebasan el 1.988 con un número especialmente numeroso de ilustraciones del 86, cuando estaban en plena difusión sus primeras producciones. En concreto, pertenecen tanto a ilustraciones referentes a Eternal History, su primera película (9, 8) así como los diferentes CD's que fueron surgiendo aquél año (10, 11, 54 -Lady´s Song. Song Album, este de 1.990) o las ilustraciones para algunas de sus novelas. La primera aparecida en el mismo 86 (13) y la portada de la cuarta, esta del 90 (49) en la que muestra a la protagonista con un canon sensiblemente más largo y estilizado de lo que Sonoda nos tiene acostumbrados.
Las más recientes corresponden a la edición que se hizo en LD-BOX de la serie, en que a excepción del primero, con colores más vivos, hay un contraste muy significativo entre los tonos diluídos que cubren todos sus fondos y el dibujo realizado sobre ellos con colores terrosos o bien suaves con vivas aplicaciones de *gouache* blanco (67-74).

3 En el tercer apartado encontramos un despliegue muy rico de imágenes de todo tipo 1.983-1.991, donde encontramos dos ***originales del autor*** del 83 (2,3), sus inicios, de hecho, en los que ya perfilaba aspectos técnicos de los *mecha suits* que exhibirá en producciones posteriores o originales que entre la fantasía heroica y el *cyberpunk* (Original 8) mezcla máquinas con armaduras sofisticadas y una peculiar ametralladora que se empuña como una espada. Y eso sin olvidar impagables ilustraciones en que aparecen todos aquellos personajes característicos de *Gall Force* y *Bubblegum* todos juntos (*All Characters* 1-4) en sus diferentes facetas... dando paso así a otras dos producciones muy conocidas . Las ilustraciones dedicadas a ***Riding Bean***, dos de las cuales son de *cell* y las otras cuatro realizadas con *gouache* y acuarela que fueron creadas principalmente para el CD, el LD o *merchandising* de promoción del mismo durante el 88 con motivo de la difusión de su OVA. Esto seguido de cuatro ilustraciones de ***Otaku no Video***, lo más cafre que se ha hecho nunca sobre el ambiente de un otaku frenético. Del 91´ y el 92'datan las portadas de los dos OVA's y dos pósters para promocionarlo. Se echa de menos a *Gun Smith Cats*, pero ello no lo convierte en menos imprescindible para todo aquél que se sienta atraído por el estilo que destila Sonoda en cada una de las ilustraciones que realiza. Un dibujo donde encontramos habilidad tanto en las ilustraciones tipo celuloide (*cell*) con algún toque de aerógrafo, así como algunas trabajadas con acuarela, *gouache* e incluso cuatro dibujos a lápiz (52).

■ **Bárbara Pesquer**









Muka Muka Paradise



Si pensamos en **Yumiko Igarashi** lo que nos viene inmediatamente a la cabeza son aquellas obras tradicionales como *Candy Candy*, o *Georgie*. Pero esta autora supone para muchos un modelo, no sólo por estas obras (de un carácter más popular) sino porque muchas otras obras se han podido beneficiar de su estilo de dibujo clásico que ocupó toda una época.

MUKA MUKA PARADISE, UNA HISTORIA CURIOSA

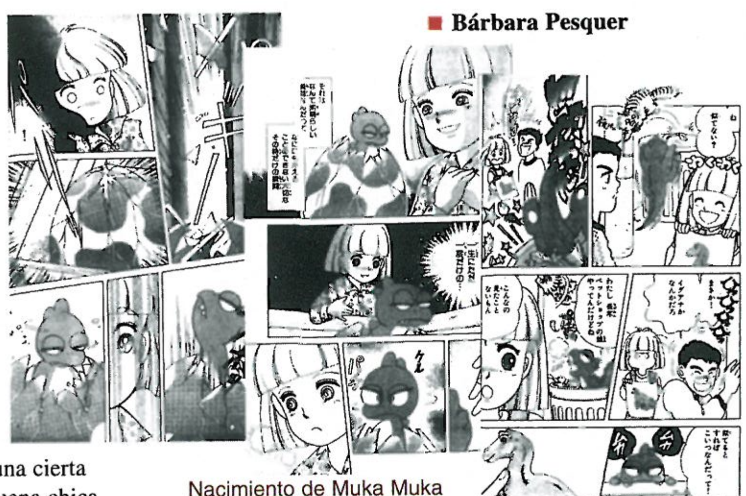
Dentro de la producción de esta autora encontramos un cierto contraste entre sus obras como el de *Candy Candy* con *Georgie!* (esta última guionizada por Man Izawa y más cruda, creedme). Pero por muy rara tenemos la última de sus producciones más conocida: **Muka Muka Paradise**. Tanto por la temática, dirigida a un público infantil, como por un estilo de dibujo, que dista mucho del que habíamos visto hasta ahora. Con guión de Fumiko Shiba, se publicó en octubre del 1.993 en Chao Special comics de Nakayoshi adaptando al papel la serie de animación; una serie que se estrenó el cuatro de setiembre del 1.993 y que se emitió hasta el 22 de agosto del 1.994 y que contaba con el diseño de personajes de Tadayuki Hiraoka. Serie que por cierto, en algunas cadenas autonómicas hemos podido ver con el título genérico de "Muka Muka". Conocida por muchos de nosotros, la historia se sitúa en el pequeño y tradicional barrio comercial de Takagaya en el que todos se conocen bien. Allí encontramos a **Uiba Shikatani**, la hija de los propietarios de una tienda de animales del barrio. Ella ayuda en lo que puede a sus padres y una de sus funciones es la alimentación de los más pintorescos animales de la tienda y sorprendida ve cómo un día traen una enorme caja que contiene en teoría el huevo de una especie de lagarto gigante. Esa misma noche, inquieta, se despierta con unos ruidos extraños y sorprendida ve salir una luz intensa de esa caja. Al abrirla descubre ese huevo de colores vivos que se abre y nace de él un bicho de ojos enormes e insultantemente verde que, aunque se muestra algo huraño, le toma mucho cariño y le pone el nombre de **Muka Muka** (lo único que consigue articular ese bicho). Y aún llegándose a la conclusión de que realmente es un dinosaurio que puede tener más de 9 metros de altura insiste en que le dejen quedarse con él. Pero como ve que sus padres no lo tienen muy claro empieza a llevárselo a todas partes para evitar que lo vendan, pero eso le trae múltiples problemas. Muka Muka se adapta y muestra ser dinosaurio con todas las consecuencias, porque hereda una cierta carga de mala leche de su confraterno **Gon** y una actitud *destroyer* que demuestra a la que quiere devorar lo único de lo que se alimenta (mermelada). Si ve un juguete que no le gusta lo destroza simplemente; también gusta de hacer alguna que otra gamberrada a los del barrio o a los animales del lugar avisando con sus cejas inclinadas peligrosamente y pronunciando su disgustado *"muka muka"*. Pero aunque no hay forma humana de controlarlo, en el fondo no es tan terrible. Para tenerlo más o menos a raya, Uiba cuenta con la ayuda de sus amigos: **Senta**, el hijo del verdulero (que es un chico de mucha vitalidad hacia el que siente una cierta inclinación) y **Hatzuki** que es una buena chica, pero que la tiene algo mosqueada porque Senta está siempre muy abierto a conversar con ella. Pero ni siquiera estos dos evitan ni los pequeños desastres en la escuela o que **Ranka Sotenba** pretenda conseguir a Muka Muka como sea; además Ranka, para satisfacer sus caprichos, cuenta con sus dos relamidos colegas: **Taishô** y **Hashinosuke**. Y eso sin contar con las disparatadas aventuras que vive fuera de todo plano lógico con otras crías de dinosaurio.



CONCLUSIÓN

El estilo que muestra aquí Igarashi manifiesta una clara diferencia respecto a sus otras obras, en que utilizaba unas líneas más dispersas y libres que aquí, continuando cómo no, con sus ojos estrellados pero con una línea mucho más firme y concisa. Y a pesar de ser una serie y un manga que en todo momento se limita a dirigirse a un público infantil, el peculiar carácter descarado de Muka Muka y sus extrañas costumbres o de patear a los personajes que le acompañan en el curso de la historia, en más de una ocasión pueden arrancar alguna que otra carcajada del público adulto.

■ **Bárbara Pesquer**



Nacimiento de Muka Muka





ACERCA DE YUMIKO IGARASHI

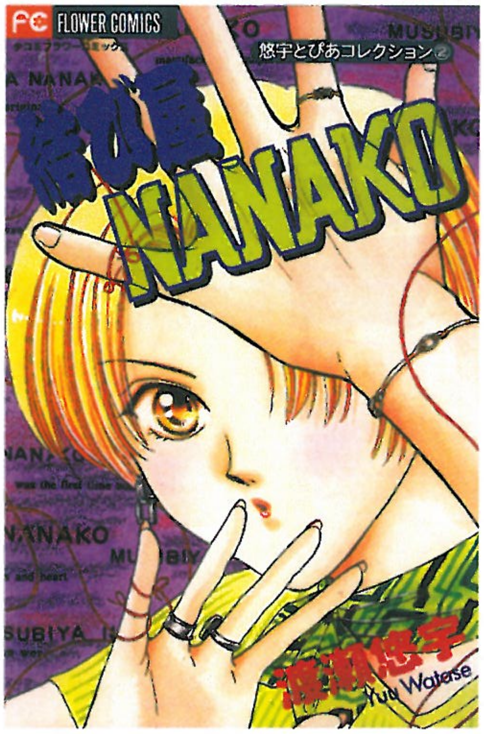
Respecto a la autora, nació un 26 de agosto en Hokkaido. Ya desde muy joven, en la escuela demostró su afición por el dibujo y cuando ya estaba en el tercer curso superior debutó en la Ribbon con la historia ***Shiroi same no iru shima*** (La isla del tiburón blanco), dedicándose a partir de entonces a realizar historias cortas llegando en 1.975 *Candy Candy*, con una especial repercusión y como una de las primeras obras que salieron del Japón. Así, desde su debut hasta la actualidad, unas veinte son las obras que atesora. Propias (*Mayme Angel*) y otras como artífice gráfica del guión de otro autor/a. Como es el caso de Masako Mizuki en *Candy Candy*. En 1.989 escribió la novela ***Only Yufu*** para chicas.

Algunas de sus obras son las siguientes:

- ***Hitotsu Yane no uta*** (propia) 1.971
- ***Candy Candy*** (9 vol. / 6 ed. lujo) 1.976
- ***Mayme Angel*** (propia), 1.979 (ed. lujo 3 vol.)
- ***Tim Tim Saccers*** (1 vol.) 1.981
- ***Georgie!*** (3 vol. ed. lujo) 1.982
- ***Magical Mamie*** 1.983
- ***Twinkle Star 2*** 1.984
- ***Paros no Ken*** (2 vol.) 1.986

MUSUBIYA NANAKO

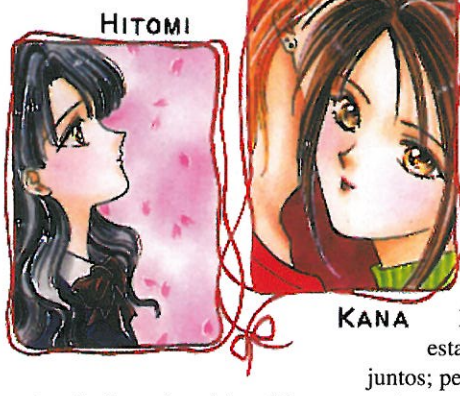
OTRA OBRA DE YUU WATASE



Os presentamos el *Soap Opera* elevado a la enésima potencia mezclado con lo legendario. **Yuu Watase** constituye una autora a tener en cuenta sobretodo por **Fushigi Yûgi**, la obra con que más popularidad ha alcanzado o bien con **Ayashi no Ceres**, obra de nueve volúmenes en la que continua trabajando. Pero además de estas dos obras, una parte importante dentro de la producción de Watase son las historias cortas. En concreto, hay dos series. Una primera con cinco volúmenes: **Gomen Asobase!, Magical Nan, Otenami Haiken!, Suna no Tiara** y **Mint de kiss me.** Y dentro de la segunda, dos volúmenes: **Oishii Study** y la más reciente en este sentido **Musubiya Nanako** aparecida en agosto de 1.997.

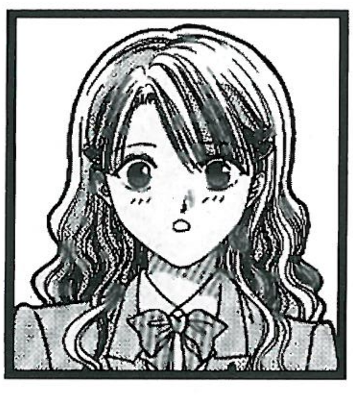
LAS HISTORIAS

En este segundo volumen se incluyen cuatro historias. Las tres primeras de un carácter más largo y la cuarta cuenta con unas páginas que parodian *Fushigi Yûgi* en una expresiva forma de animar a Nakago entre un montón de paranoias. Publicada en el 96, la primera de ellas es *Musubiya Nanako*, que da título al volumen.



★ **Nanako** es una chica risueña que posee una facultad muy especial: es capaz de ver los hilos del destino de la gente, su color, su longitud... y de unirlos si lo quiere así. Viendo las posibilidades de esta capacidad, sus padres, más prácticos que místicos, le plantean que, para ayudar en el templo donde viven se dedique a unir por un módico precio los hilos del destino de aquellas personas que lo deseen. Pero además utiliza sus facultades para experimentar uniendo hilos porque sí para ver el resultado y así cumplir su sueño, encontrar a aquél que le corresponda por destino a ella (reza la tradición que cada uno de nosotros estamos ligados a aquella persona que nos es destinada desde nuestro nacimiento por un hilo rojo irrompible). Un día, pensando en todo esto un muchacho muy avispado, **Yûgo**, se le planta delante y en cada uno de sus encuentros (desde entonces aparece por todas partes) demuestra un descarado interés en ella. La acompaña incluso a un *karaoke* de Shibuya donde ha de realizar la petición de una chica presuntuosa, que quiere que la una con un tal Kazuyuki Tôyama, un tipo muy atractivo en el que Nanako también se había fijado. Pero en lugar de hacer eso acaba con una turca tan monumental que cuando termina de dormir la mona se da cuenta de que está en brazos de Yûgo, que ha se ha dedicado a atar hilos como una loca y que para arreglarlo tiene un hilo en cada mano. Uno que la une con Tôyama y el otro que la une a Yûgo. Frente a la situación no sabe a quién elegir, dado que una vez se corta uno de esos hilos, ya no pueden volver a unirse... Pero precipitadamente en un arranque corta el hilo que la une con Yûgo y aunque empieza a salir con Tôyama aún no parece estar muy convencida.







Autocaricatura Yuu Watase

★ La segunda de ellas es **Perfect Lovers**, publicado en Shôjo Comics Cheese!, en marzo del 1.997. **Mitsuharu** y **Kana** son una pareja estable que ya llevan dos años y medio juntos; pero contrariamente a lo que desearían, en la actualidad su relación es algo distante. Aprovechando el estreno de su nuevo coche, Mitsuharu lleva a su chica a dar una vuelta y de repente le sugiere que dejen de verse. Entonces antes de poderse explicar, algo extraño sucede con el coche y terminan chocando contra un poste sin mayores consecuencias. Pero lo que sí resulta extraño es que han ido a parar a un mundo paralelo donde si algo es un delito es la heterosexualidad y en el que en teoría está casada con Eriko, su compañera de piso y él por su lado tiene prevista su boda con un joven dentro de unos días. Esta circunstancia en absoluto halagueña para ellos les confunde y lo único que acaban teniendo claro es lo que sienten. Aunque lo que no ven tan claro es si lograrán escapar de esa dimensión.

★ La tercera es **Memowall Girl**, publicada en mayo de 1.997. En ella tenemos a **Hitomi**, una chica un poco impulsiva. Su madre murió hace unos años y su padre lleva un cierto tiempo rehaciendo su vida y viviendo con una mujer que lleva al igual que ella el nombre de Hitomi. No le gusta esa mujer, pero lo que no tolera es lo del nombre, así que cada vez es más arisca con ellos e intenta con una actitud cada vez más rebelde, llamar su atención. Entonces, cuando intentaba despistar a Kodaira, un chico algo brusco de su mismo instituto y que está loco por ella, se mete en una casa medio abandonada. Allí encuentra a Kitazawa, un chico encantador dos años mayor que ella que le da una inexplicable sensación de nostalgia y con quien consigue apaciguar la rabia que siente por la situación que tiene en casa y que se ve incapaz de aceptar. Lo que ocurre es que nadie parece conocerle, ni saber de su existencia a pesar de ser del mismo instituto.

CONCLUSIÓN

Son historias variadas y de alguna forma todos tienen algo que ver con asuntos sentimentales en último término y de alguna forma con un carácter bastante lírico en una línea intermedia en la que no se llega a rozar lo sombrío de *Ayashi no Ceres* pero tampoco las situaciones tan descontroladas de **Fushigi Yûgi**.

■ **Bárbara Pesquer**

Getter Robot

Otro Gigante de Go Nagai



Quizá es esta la última serie relevante de robots gigantes creada por Go Nagai que nos quedaba por reseñar. Este año en Japón se ha estrenado otra versión de la saga que empezó en 1.974 de la mano del famoso autor de Mazinger Z junto a Ken Ishikawa, otro gigante del tema. Lo último que tiene Getter Robot es originalidad, pero hay que comprender que en el 74 este tema estaba muy de moda. Por eso el estilo de dibujo tiene reminiscencias de la época como el pelo, la ropa, los trajes de pilotos, los robots... y los malos.

Argumento

Getter Robo se inicia en el momento en que se plantea que una raza hostil de alienígenas amenaza la Tierra (como en Grendizer). Para hacer frente a esta situación, el Profesor Saotome funda una organización para defensar el planeta y usa la última tecnología en Robots Gigantes. Cuenta con tres máquinas fundamentales (Getta-1, Getta-2 y Getta-3) que constituyen el súper-robot alimentado con una energía especial. De los tres robots de combate, el más poderoso es el Getta-1 y sus ataques son los más efectivos. En el primer capítulo muere el piloto de pruebas del primer prototipo del Getter luchando contra los malos (aunque esto no es importante). Este hecho es el que hace a Ryo (el protagonista) decidirse a buscar pilotos para el verdadero Getter, que no había sido probado aun.
Los pilotos para los tres prototipos serían Ryo, Hayato y Musashi. Esta serie tiene 51 episodios.

Robots

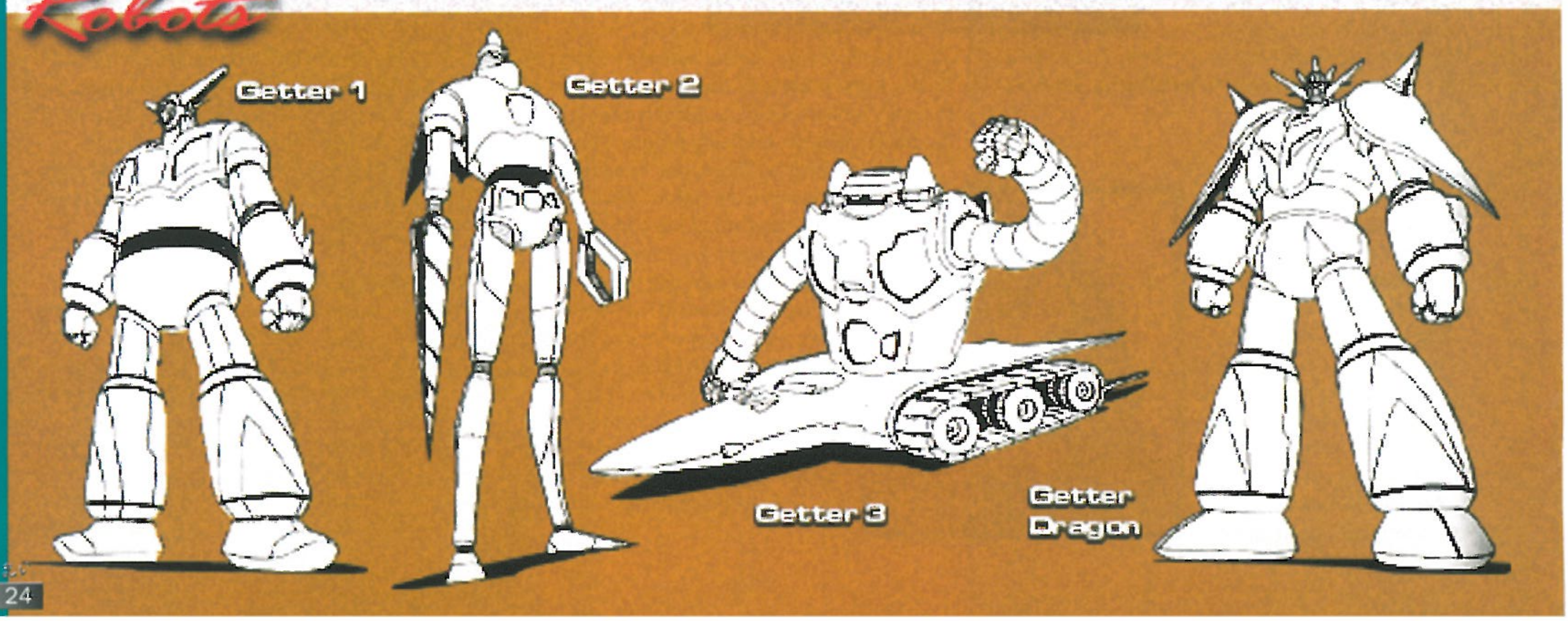




Ilustración para la 1ª serie

Enemigos

El Imperio Pandemonium aparece como el enemigo principal de nuestros protagonistas.Sus robots tampoco son nada del otro mundo (valga la contradicción), ya que sólo tienen de dos tipos: terrestres y aéreos. Su característica común es que tienen forma humanoide y cuernos en la cabeza, como sus creadores. Estos robots pueden llevar piloto o estar programados para no necesitarlo. Son inferiores en energía a los tres robots del doctor Saotome. Esto en cuanto a los robots, porque los soldados del imperio la mayoría son androides de ojos brillantes y voz ronca con la capacidad de adoptar aspecto humano.

GETTER ROBOT-G

La secuela. Los tres robots de combate iniciales han sido destruidos por el enemigo y se construyen tres nuevos robots mucho más poderosos. El Getta-1 pasa a ser el Getter Dragon, el Getter-2 será el Getter Rygar y el Getter-3 el Getter Posseddon. Las técnicas de las tres máquinas son superiores, pero el primero de ellos sigue siendo el más fuerte. Al final de la serie de Getter Robot , Musashi muere haciendo un kamikaze con su nave para salvar la Tierra... Y finalmente se quema el Getter Robot original para dar paso a la construcción del nuevo Getter Robot G. La serie de Getter Robo G tiene 39 episodios. Es básicamente igual que la primera, sólo que Musashi, que murió en la anterior, es remplazado por Benkei, que será el piloto del Getter Posseidon. La animación es en mi opinión ligeramente mejor que en la primera serie...

LAS PELÍCULAS

Se han hecho tres películas de Getta Robo y son las siguientes:

Great Mazinger vs. Getter-Robot

En esta película un monstruo alienígena llega a la Tierra,es un bicho que parece indestructible y que crece según come metal; para que os hagáis una idea es una especie de dinosaurio pero con un robot encima. Al principio parece un dinosaurio normal (gigante pero normal) , pero según va comiendo va cambiando y al final es un robot 5 veces más grande que Gran Mazinger (aproximadamente). La trama de la película se reduce a la rivalidad que existe entre el Getter Team y Tetsuya, el piloto del Gran Mazinger. Los dos intentarán detener al monstruo individualmente recibiendo dos palizas por separado.

Great Mazinger vs. Getter-Robo G

Esta película es parecida a la anterior, con unas cuantas diferencias. Aquí se hace un *remake* de la muerte de Musashi, el piloto del Getter 3. Se construye un nuevo Getter Robot (el G en cuestión de 10 segundos) y se alía con Gran Mazinger (que había recibido una super paliza y estaba sin brazos y sin una pierna). Para vencer al enemigo se crea una nueva arma: el Great Booster (esta creación es otro *remake* puesto que el Great Booster se construye en la serie de Gran Mazinger).

Great Mazinger / Grandizer / Getter-Robo G : Final Battle

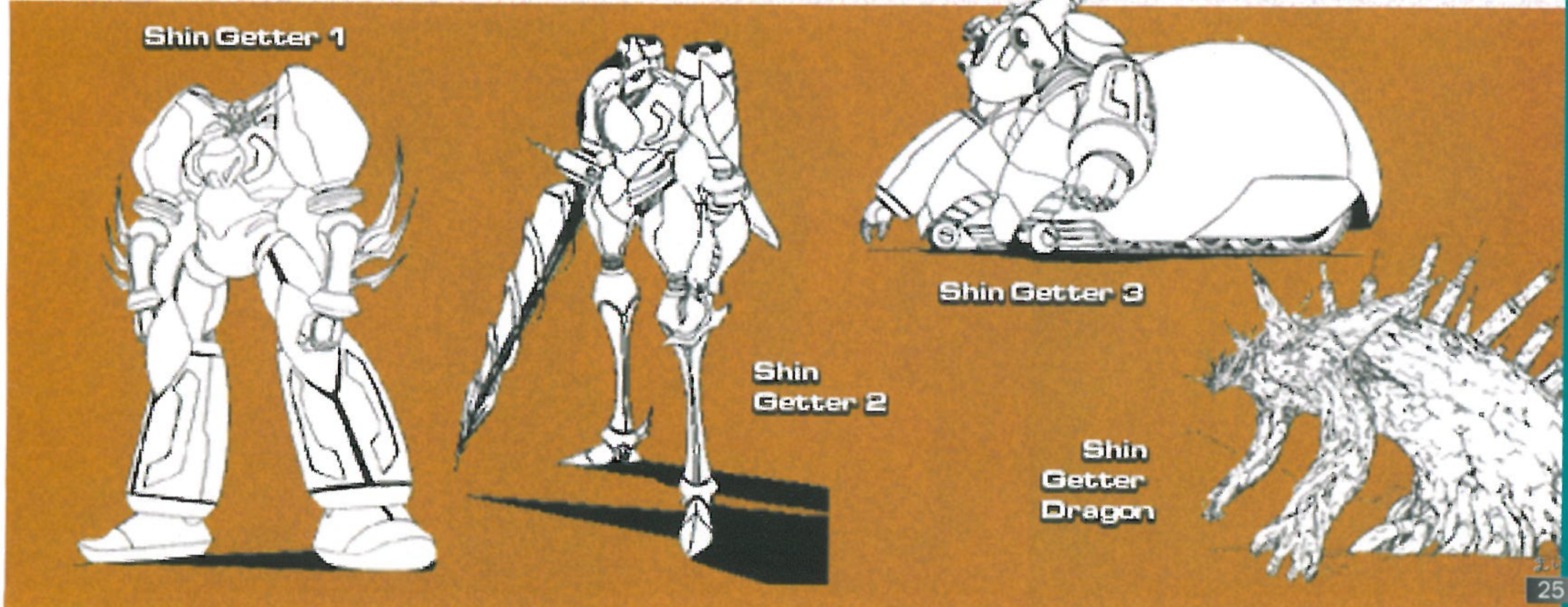
Realizando un estudio del fondo marino, el Dr.Saotome descubre unas irregularidades y envía al Getter Team a investigar, en el fondo del mar descubren al Dragosauro, que se supone que es un animal prehistórico de proporciones enormes y múltiples cabezas, supuestamente indestrucible (se regenera). Para vencerle es preciso crear un pacto entre el profesor Yumi, el prof. Saotome y el profesor Dumond, así que al final Gran Mazinger, Grendizer, Getter Robo y el double spacer (la nave que usa Koji en la serie de Grandizer



Getter Robot Clásico



El manga de **Getter Robot** cumple 30 años.
© **Dynamic Pro.**



REPORTAJE

Getter Robot G







que se acopla al Grendizer, parecido al Jet Scrander de Mazinger). Cabe reseñar en esta película la aparición de Diana y de Venus así como la del Boss Borot.

GETTER ROBO GO!

Getter Robo se tomó un descanso para volver en 1.991 con una serie de capítulos de TV que produjo la Toei titulados Getter Robo Go! (50 capítulos), pero la serie no tuvo el éxito esperado y Banpresto volvió a intentarlo en 1.995 con un juego en RPG para Nintendo; en el juego aparecían las máquinas originales y también las de Getter Robot G; además, en dicho juego el robot combinado volvía a subir de nivel. La serie cambia un poco el concepto de las dos anteriores. El robot de los primeros capítulos de la serie no se transforma, es decir, que no son 3 naves que se unen. Según avanza la serie, se vuelve al concepto original de las 3 naves que se unen, con personajes nuevos.
El juego de Banpresto se titula Super Robot Wars y fue un gran acierto. Lo bueno de este juego es que no sólo puedes jugar con el Getter sino con la mayoria de los super robots: Mazinger, Gran Mazinger, Grendizer, Gundam, y muchos otros. Es muy divertido, y ver cómo los robots usan todas sus armas en versión Super Deformed… todavía más.
Hasta la fecha han salido 4 versiones.

SHIN GETTER ROBO

De momento han aparecido dos OVA's en el mercado. El primero se titula "Change! Shin Getter Robo"(1.500 yenes). La primera entrega consta de un OVA (cuyo título acabamos de mencionar) y la segunda entrega consta de dos capítulos, con un precio de 3.500 yenes. Ambos ya están disponibles en el mercado japonés.

Argumento

Ryuma había asesinado al Dr. Saotome, ya que este se había vuelto malvado. Por ello se le confina en un hospital psiquiátrico que es como una cárcel. El malvado(qué mal suena esto) Dr.Saotome revive e intenta robarle al ejército un cargamento secreto. Entre los militares que deben defender el cargamento están Benkei y Musashi (sí, ya sabemos que se supone que la "palmaba" en el final de la primera serie…). De repente, un monstruo ataca el convoy para llevarse el cargamento; en ese momento entra en escena el Getter 3, pero cuando está luchando contra dicho monstruo aparece un robot nuevo... con un aspecto muy similar al Getter Robot (parece una versión maligna). Este masacra al Getter 3 y al monstruo y se va llevándose el cargamento. Este no es otro que un tanque de líquido con un humano en su interior de unos 15 ó 16 años aparentemente; se aprecia que el cuerpo no está completo, parece que está desarrollándose.
Después de esto, el Dr. Saotome lanza su ejército de getters contra los militares, cuyo único recurso es liberar a Ryuma de su reclusión. Ryuma sube al Getter Robot con intención de dar muerte al Doctor Saotome. Cuando Ryuma llega hasta el tanque de líquido, el profesor profetiza que la destrucción del mismo, podría significar el fin del mundo...

Mechas y merchandising

Los robots que aparecen en Getter Robo están claramente en la línea de los popularmente conocidos como "transformers", o sea, grandes robots formados por varias máquinas que también funcionan independientemente pero que, unidas, tienen un gran poder. Este tipo de protagonistas en el anime ha permitido, como con muchas otras series (Macross, Gundam, Five Star Stories), realizar figuras y modelos a escala inspirados en ellos. Además, el modo de montarlos debe coincidir con el modo en que se transforman en el anime, y eso debe ser como mínimo complicado. Esto también ocurría en las series de luchadores con armadura como Saint Seiya, cuyos muñecos llevaban armaduras que podían plegarse y llegar a tener su forma original. De lo que no cabe duda es que el tema de los mechas continuará teniendo *revivals* mientras estos gigantes sigan queriendo estar en los corazones nipones.

■ **Daniel Partida Redhair**

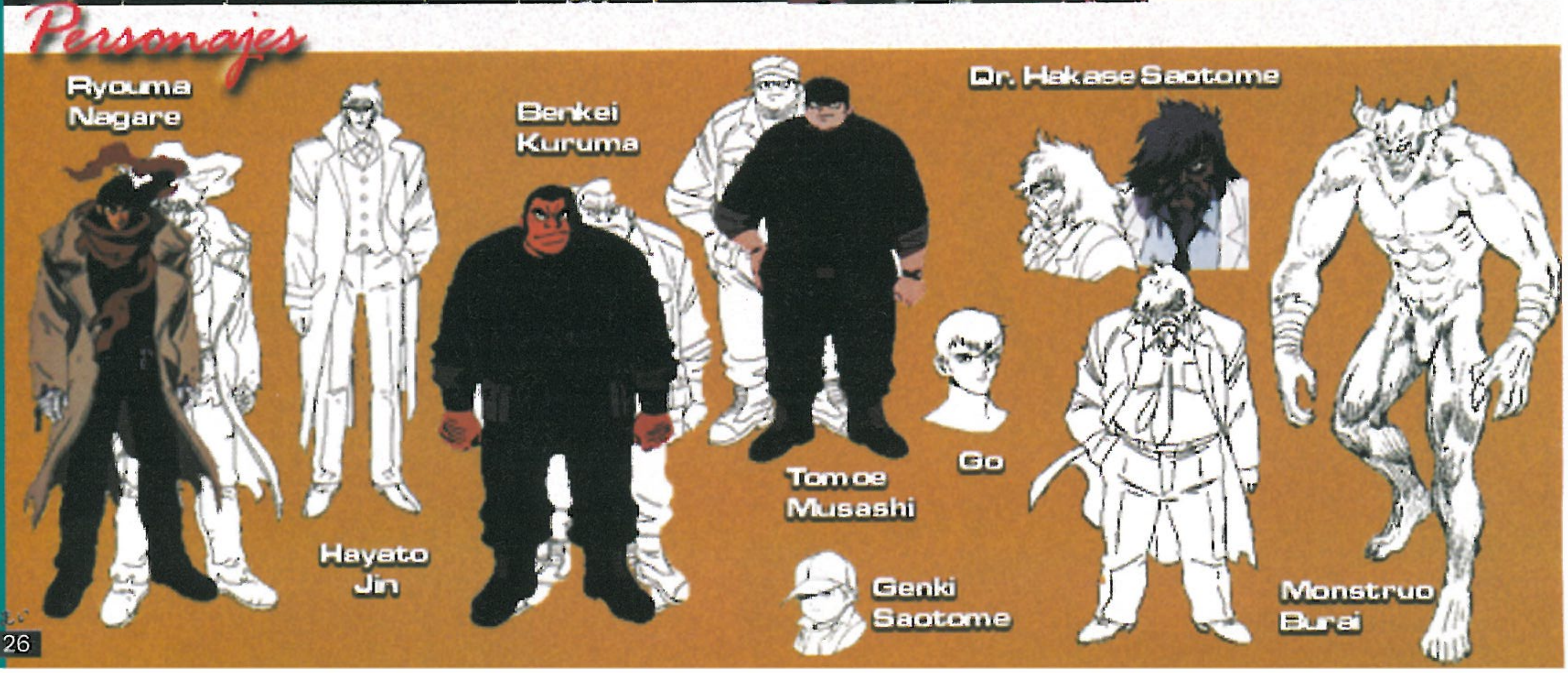
nota: Getta Robo o Posseidon son pronunciaciones japonesas de Getter Robo y Poseidon o Posseidon. Sendos nombres son correctos ya que corresponden al mismo concepto; si seguís las lecciones de japonés, intentar escribir dichos nombres en Katakana y comprenderéis el porqué de las ligeras diferencias que apreciamos en ellos.







Maqueta



101 Inventos

Imbéciles, Inútiles y Japoneses



Impresionante título para un libro... desde luego que llama la atención. De aquí a un tiempo Glénat no para de sorprendernos, su repentino aumento de publicaciones, la calidad de las mismas... Y ahora este libro que trata de darnos una visión del mundo del *Chindogu* en Japón.

Los *chindogu* vienen a ser inventos que deberían ayudarnos en nuestras actividades cotidianas, pero que en realidad nadie es capaz de usar por lo absurdos que llegan a ser. Tal como los define Glénat son parecidos a los inventos del profesor “Franz de Copenhague”, que se detallaban en el *TBO*.

La inutilidad de los *chindogu* no se debe a la incompetencia del creador, es una virtud que deben cumplir para ser calificados así, tampoco se pueden vender o patentar, y además deben ser fabricados. No basta con tener la idea, hay que crearlos. La filosofía es que para que un invento sea inútil primero tiene que “ser”.

La verdad es que al principio uno hojea el libro con un poco de desconfianza, pero al final una sonrisa se dibuja en nuestra cara como preludio a una sonora carcajada. Algunos son más graciosos que otros, incluso puede que digamos “¡Eh! Esto no es inútil, a mí me vendría muy bien...” mientras nuestro amigo nos mira como quien se compadece de un loco... Por ejemplo las fundas de vinilo para los periódicos... Así podemos leer mientras nos bañamos sin riesgo a que se deshaga. O el paraguas integral, que

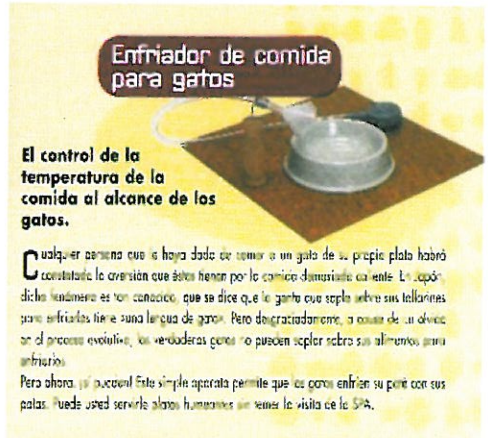

¡Cámara fotográfica panorámica 360º!

además de por arriba nos cubre por todos lados gracias a un plástico transparente, así los coches no nos pueden salpicar cuando esperamos en un paso de cebra.

Pero creo que lo más divertido de todo es ver a los japoneses de las fotos usando los *chindogu* con una expresión tan seria como si estuvieran contribuyendo al avance tecnológico de la humanidad.

El libro cuesta unas 1.800 ptas. Ha sido editado a todo color y su autor es Kenji Kawakami. Ya sabéis, quizá nunca habíais pensado que un trípode para la gente que se duerme de pie podría ayudaros tanto...

■ **Jorge Orte**


Enfriador de comida para gatos

El control de la temperatura de la comida al alcance de los gatos.

Cualquier persona que le haya dado de comer a un gato de su propio plato habrá constatado la aversión que éstos tienen por la comida demasiado caliente. En Japón, dicho fenómeno es tan conocido, que se dice que la gente que sopla sobre sus tallarines para enfriarlos tiene «una lengua de gato». Pero desgraciadamente, a causa de un olvido en el proceso evolutivo, los verdaderos gatos no pueden soplar sobre sus alimentos para enfriarlos.
Pero ahora, ¡sí pueden! Este simple aparato permite que los gatos enfríen su puré con sus patas. Puede usted servirle platos humeantes sin temer la visita de la SPA.


Enfriador de comida para gatos


Er... ¿water ecológico?


Para que nadie se pelee por el trozo más grande (Eso noooo vale)

Ni hon go wa Yasa shi i yo!

日本語は易しいよ！ ¡El japonés es fácil!

Dai rok ka: toshi tsuki hi yôbi

第六課：年・月・日・曜日

Lección 6: Días de la semana, días del mes y meses del año

¡Bienvenidos a una nueva entrega del curso de japonés! En la lección del mes pasado vimos los números y en esta entrega vamos a estudiar los días de la semana, los días del mes y los meses del año. Aunque parezca mentira, las lecciones 5 y 6 tienen mucho en común, o sea que id a rescatar el número 12 de Dokan del estante porque os va a ser imprescindible.
Para los despistados que no consiguieron la lección 5, podéis ver la página oficial del Curso de Japonés de Dokan **http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/7910/**, donde encontraréis todas las lecciones publicadas... ¡De nada!

Días de la semana

En la tabla de la derecha podemos ver cómo se dicen los días en japonés. En primer lugar tenemos la versión kanji, después en hiragana y para los vagos que no hayan aprendido el hiragana todavía, la versión rômaji. ¡Para que luego digáis que no os cuido!
Observad que todos los días tienen en común la parte de *yôbi* (曜日、ようび). Esto es porque *yôbi* significa "día de la semana". El kanji delante de *yôbi* da el significado, como vemos en la pequeña tabla inferior. Por tanto, lunes sería el "día de la luna", martes el "día del fuego", etc...

週の曜日	Días de la semana		
Lunes	月曜日	げつようび	(getsuyôbi)
Martes	火曜日	かようび	(kayôbi)
Miércoles	水曜日	すいようび	(suiyôbi)
Jueves	木曜日	もくようび	(mokuyôbi)
Viernes	金曜日	きんようび	(kinyôbi)
Sábado	土曜日	どようび	(doyôbi)
Domingo	日曜日	にちようび	(nichiyôbi)

月 luna / 火 fuego / 水 agua / 木 árbol
金 metal / 土 tierra / 日 sol

Una pequeña observación

¿Recordáis en la lección 3, cuándo hablábamos de los kanji y de sus diferentes lecturas según la posición del kanji y su significado? ¿No veis una cosa rara en la tabla? Pues sí, el domingo se llama *nichiyôbi* y el mismo kanji (日) se lee *nichi* y *bi* en la misma palabra. Esto es debido a que este mismo carácter significa *sol* y *día*. La primera vez que sale (*nichi*) se refiere al sol y la segunda vez (*bi*) se refiere a día. Por tanto, domingo=día del sol. Lo mismo pasa con 月, que puede significar luna o mes y se lee distinto según el significado.

Días del mes

En castellano no tenemos nombres concretos para los días del mes, simplemente decimos "hoy es día uno" o "hoy es día veinticinco", es decir, usando los números.
En japonés sí existen nombres para los días del mes, al menos del día uno al día diez. A partir del día once, se utiliza el número correspondiente al día en que estemos y se le agrega la palabra *nichi* (día). Es decir, si es día 26 diremos *kyô wa ni jû roku nichi desu* (Hoy es día 26) (*kyô*=hoy / *wa*=partícula de sujeto / *ni jû roku*=26 / *nichi*=día /*desu*=verbo ser). Por eso os he dicho que había que repasar los números... Pero el problema son los días del 1 al 10, que tienen pronunciaciones especiales que podéis ver en la tabla de la izquierda, columna izquierda. Observad que los kanji correspondientes son los de los números más el kanji de "día" (日), pero que la lectura del día (四日), por ejemplo, no sería *yon nichi* (*yon*=4 / *nichi*=día) sinó *yokka*... ¡Bienvenidos al interesante y frustrante mundo de las lecturas especiales de los kanji!

	Días del mes 日 (ひ) hi	Meses del año 月 (つき) tsuki
1	ついたち **tsuitachi** (一日)	いちがつ **ichigatsu** (一月)
2	ふつか **futsuka** (二日)	にがつ **nigatsu** (二月)
3	みっか **mikka** (三日)	さんがつ **sangatsu** (三月)
4	よっか **yokka** (四日)	しがつ **shigatsu** (四月)
5	いつか **itsuka** (五日)	ごがつ **gogatsu** (五月)
6	むいか **muika** (六日)	ろくがつ **rokugatsu** (六月)
7	なのか **nanoka** (七日)	しちがつ **shichigatsu** (七月)
8	ようか **yôka** (八日)	はちがつ **hachigatsu** (八月)
9	ここのか **kokonoka** (九日)	くがつ **kugatsu** (九月)
10	とおか **tooka** (十日)	じゅうがつ **jûgatsu** (十月)
11	じゅういちにち **jûichinichi** (十一日)	じゅういちがつ **jûichigatsu** (十一月)
12	じゅうににち **jûninichi** (十二日)	じゅうにがつ **jûnigatsu** (十二月)
14	じゅうよっか **jûyokka** (十四日)	
17	じゅうしちにち **jûshichinichi** (十七日)	
19	じゅうくにち **jûkunichi** (十九日)	
20	はつか **hatsuka** (二十日)	
?	なんにち **nannichi?** (なん日)	なんがつ **nangatsu?** (なん月)

A partir del día 11

A partir del día 11, como ya he comentado antes, no hay problema, excepto en el día 14, que no es *jû yon nichi*, sinó *jû yokka*. Lo mismo con el día 24, se pronuncia *ni jû yokka* y no *ni jû yon nichi*. Atención al día 17 y 19, que se pronuncian *jû shichi nichi* y *jû kyû nichi* respectivamente y no *jû nana nichi* o *jû ku nichi*, que serían las otras posibilidades. ¡El día 20 tiene también pronunciación especial!

Meses del año

¡Por fin algo fácil en el idioma japonés! (A estas alturas del curso ya habréis visto que el título de esta sección "El japonés es fácil" es una ironía bastante enorme...). Pues sí, los japoneses no tienen nombres de meses como los nuestros (marzo, julio...), sino que utilizan los números para indicarlos, eso sí, seguidos por la palabra *gatsu*, que significa "mes". Por lo tanto, julio se llama en japonés *shichi gatsu*, es decir "séptimo mes". ¿Verdad que es fácil? Para más facilidades (es que os lo doy todo mascado...) podéis fijaros en la tabla de la izquierda, columna derecha, donde están todos los nombres de los meses del año. Atención a la pronunciación de abril, julio y septiembre. Se pronuncian *shigatsu*, *shichigatsu* y *kugatsu* respectivamente, y no *yongatsu*, *nanagatsu* o *kyûgatsu* que serían las otras posibilidades porque estos números tienen dos pronunciaciones distintas (recordad la lección anterior...)

Sobre los años

Los japoneses, al no ser cristianos, no siguen nuestro calendario, que empezó según dicen cuando nació Cristo. Nosotros estamos en el año 1.999 después de Cristo, pero ellos están en el año 11 de la **Era Heisei**. Esto no significa que no utilicen nuestro calendario en la vida común. La influencia occidental ha podido más que la tradición y actualmente se habla tanto en términos del año 1.999 como del año 11 de Heisei. ¿En qué se basa la cuenta de los años de los japoneses? Pues se basa en los reinados de los emperadores. 1.989 fue el año 1 de Heisei porque fue en ese año que el actual emperador, Akihito, subió al trono. Para terminar, vamos a ver algunas de las eras más recientes y sus emperadores. ¡Hasta el mes próximo!

Era Meiji	明治	(1868-1912)	**Meiji**
Era Taishô	大正	(1912-1926)	**Taishô**
Era Shôwa	昭和	(1926-1989)	**Hirohito**
Era Heisei	平成	(1989-?)	**Akihito**

漫画例 Manga-Ejemplos

¿Qué mejor manera de poner ejemplos sobre los días de la semana y los meses que ver cómo es un calendario japonés? En la primera parte veremos una página de un calendario japonés y desmenuzaremos sus características. Luego, como siempre, veremos unos ejemplos manga. Observad que el día que vamos a ver es el día 1 de abril. ¿Por qué este día? El uno de abril es el llamado **"April Fools' Day"** (エプリルフール, epuriru fuuru) también llamado "All Fools' Day", se trata de una costumbre americana que los japoneses copiaron (como tantas otras cosas ^_^) y que viene a ser como nuestro 28 de diciembre, el día de los inocentes. ¡O sea, que ojo si vais a Japón el 1 de abril!

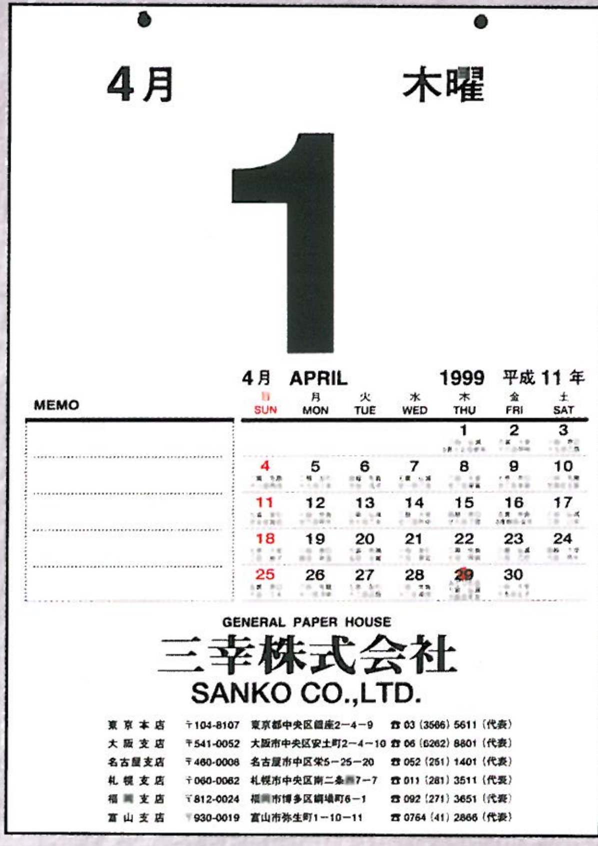
4月　しがつ
shigatsu

Este es el nombre del mes de abril (literalmente se traduciría por "cuarto mes"). Debajo del número 1 volvemos a ver los mismos caracteres acompañados de la traducción inglesa "april".

1日　ついたち
tsuitachi

Así es como se lee el número 1 cuando se refiere a días del mes (atención, es una lectura especial). También se trata de una forma abreviada, ya que normalmente se escribiría 1, con el kanji de "día" al lado.

Los caracteres debajo de cada día indican cosas como "número y color de la suerte de ese día", "día bueno o malo según el budismo" y otras cosas relacionadas con el zodíaco chino. Debajo de todo encontramos la publicidad de la empresa que regaló el calendario y las direcciones y números de teléfono de sus sucursales en Japón.



木曜　もくよう
mokuyô

Esta palabra significa "jueves". Literalmente se traduciría por "día del árbol". Aquí encontramos la forma abreviada, la forma completa es 木曜日 (もくようび, mokuyôbi)

平成１１年
へいせい１１ねん
Heisei jûichi nen

Traducido literalmente por "año once de Heisei". **Heisei** es el nombre de la era actual, que empezó cuando el emperador Akihito subió al trono en 1.989.
Para que no haya confusiones, también ponen 1.999 al lado.

日　月　水　火　木　金　土

Estas son las formas más abreviadas de los nombres de los días de la semana. Simplemente ponen el primer kanji y se olvidan del 曜日. Para evitar confusiones encontramos las abreviaturas inglesas debajo. ¡Ah! La semana es a la inglesa, empieza en domingo.

A continuación veremos dos ejemplos manga, en los que pondremos en práctica los conocimientos que antes hemos adquirido. ¡Ganbare!

Ejemplo 1

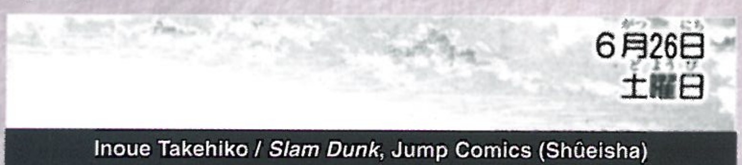


Tanaka Sei / *Gyanbaru Reesaa (Gamble Racer)*, Kôdansha

Está a punto de empezar la carrera de bicicletas en el velódromo de Tachigawa y las apuestas están por las nubes...

Sobreimposición: １２月２８日 *(jû ni gatsu ni jû hachi nichi)*
doce mes veintiocho día - **28 de diciembre**
東京　立川競輪場
(Tôkyô Tachigawa keirinjô)
Toquio Tachigawa carrera de bicicletas lugar
Velódromo de Tachigawa, Toquio
競輪ＧＰ'９７　Ｓ級シリーズ
(Keirin Guran Puri kyûjû nana Esu-kyû shiriizu)
Carrera de bicicletas GP'97 S clase series
Gran premio ciclista '97, categoría S

Ejemplo 2



Inoue Takehiko / *Slam Dunk*, Jump Comics (Shûeisha)

¡Ya llegó el día del esperado partido de baloncesto entre las universidades de Kainan y Ryônan!

Sobreimposición: ６月２６日 *(rokugatsu ni jû roku nichi)*
seis mes veintiséis día - **26 de junio**
土曜日 *(doyôbi)* - **Sábado**

Un pequeño glosario

Furigana: pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, situados al lado del kanji en cuestión.
Hiragana: uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
Katakana: el otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.
Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.
Partículas: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial...
Rômaji: caracteres occidentales (nuestro alfabeto).

Marc Bernabé
(Sembei@abonados.cplus.es)

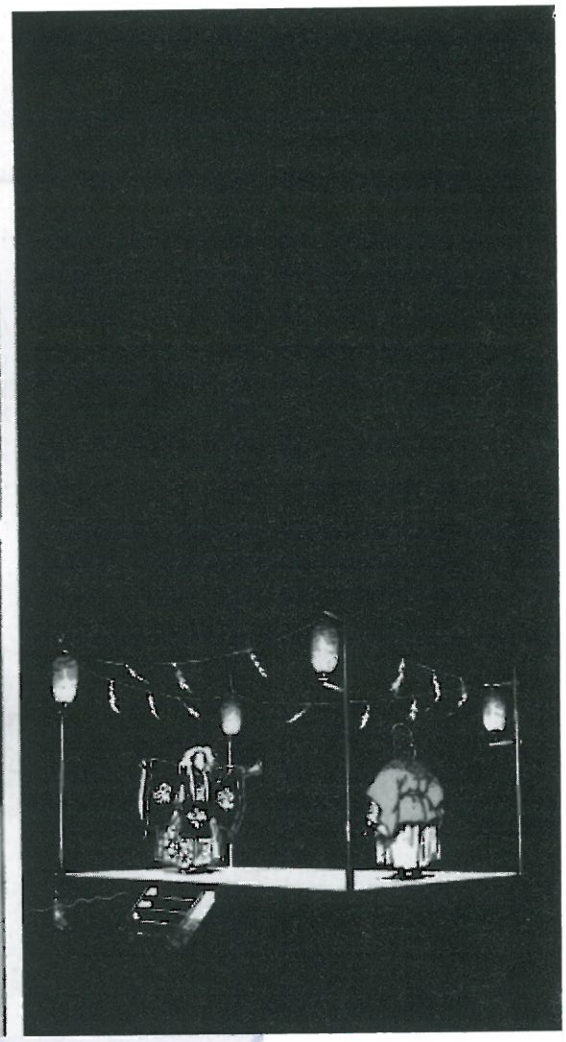
EL TEATRO NOH

Hola a todos. A partir de este número voy a ocuparme mensualmente de esta sección. Espero que no se os haga pesada y que leáis estos artículos con el fin de aprender algo más sobre una cultura tan interesante como la japonesa. Sin más dilación, empezaré con el tema de este mes: el teatro Noh.

En el Japón antiguo había varios tipos de teatro: el **Kyougen**, el **Kabuki**, el **Bunraku** y el **Noh**. El Noh es una antigua forma de teatro japonés donde se combinan la danza, el drama, la música y la poesía con un extremado sentido de lo estético y con un cuidado especial en las formas y en el hacer. Se dice que su predecesor fue un estilo de teatro chino que se hizo muy famoso en Japón durante el S. XII y que fue **Kanze Kanami** el que adaptó ese estilo a la cultura y las necesidades niponas. Con el tiempo, y gracias a sus descendientes, esta adaptación llegó a convertirse en lo que actualmente se conoce como Noh. Una obra de Noh puede tratar diversos temas: sobre dioses o bellas mujeres, pueden tratar hechos sobrenaturales etc... En una obra Noh el protagonista principal sale de dos maneras diferentes. En la primera parte de la obra aparece como una persona normal, y se nos explica un momento de su vida. Después el mismo personaje es un espíritu atormentado que habla con un sacerdote para "desahogarse". El personaje principal se llama **shite** y el sacerdote se llama **waki**. A veces, si la situación es oportuna, hay un personaje que acompaña al *shite*, que se llama **tsure**. Dichas historias están basadas en su mayoría en mitos o leyendas populares. Los actores, sobretodo el *shite*, llevan máscaras de madera y visten trajes de brocado.


Zeami





Con estas máscaras se puede definir a un personaje o el estado de ánimo del protagonista en ese momento. En la mayoría de momentos, sobretodo los de más tensión, el protagonista danza al compás de la música con unos estudiados gestos en los que no hay nada gratuito. Todo tiene su significado, su causa y su misión dentro de la obra. Pero no siempre se lleva la máscara puesta. Hay momentos en que se despojan de ella. A pesar de eso, la cara del actor de Noh permanecerá impertérrita, dando pie a que sus movimientos y sus gestos den al espectador la información que necesita. Las obras de Noh se representan en un escenario cuadrado, tapado sólo por un lado (el de atrás para más señas) y con un tejado de esos típicos japoneses de forma triangular. Antiguamente se representaba al aire libre, aunque con el paso de los siglos se hizo en recintos cerrados. A un lado tenemos un puente en que los protagonistas entran en acción. Este "sencillo" escenario tiene algunos detalles más dignos de explicar. Por ejemplo, que en la pared trasera del escenario hay pintado un pino. Esto es un símbolo, ya que según la leyenda, fue a través de un pino por el que el Noh pasó de los dioses a la humanidad. La meticulosidad es tal, que cada uno de los integrantes de una obra de teatro Noh tiene su lugar (su columna o lugar específico). El *shite*, el *waki*, el coro, los músicos u otros actores secundarios tienen su posición preestablecida




Zeami en las diversa etapas de su vida

desde el principio. Y ya que ha salido el coro, vamos a hablar un poco de él.

Está compuesto por ocho personas que tienen la misión de, mediante sus voces, dar al espectador la información necesaria para comprender la obra. Se ocupan tanto de explicar los sentimientos de los personajes como del desarrollo de la historia en sí. Acompañando a estos, en otro lado del escenario, encontramos a los músicos. Su tarea está clara y los instrumentos que utilizan son desde flautas de distintos tamaños, pasando por guitarras de diferentes formas y número de cuerdas, hasta tambores. Músicos y coro ambientan la obra. Uno de los aspectos más fascinantes del Noh es la meticulosidad de sus formas. Todo, absolutamente todo, está establecido. La forma de los movimientos, que debe ser lenta y calmada, su importancia, su significado, su capacidad de explicar mediante este proceso (lo más sencillo sería representarlo oralmente, en lugar de una manera tan gesticulada). Lo peor de todo, para algunos, es sin duda lo poco acostumbrados que estamos a este tipo de actos. El Noh es un arte a la baja, incluso en el Japón actual, por lo que imaginaros lo divertido que puede resultar a ojos de un occidental. Y es que la importancia del Noh a lo largo de los siglos ha ido disminuyendo. En un principio, en la época Muromachi, tuvo el apoyo y patrocinio de gente como **Ashikaga Yoshimitsu**. Con el paso del tiempo, el Noh llegó a su momento más álgido, consiguiendo la oficialidad del Gobierno militar (para que nos hagamos una idea, que el Estado patrocinaba dichas obras). Dicha oficialidad se perdió en el período Meiji y dentro de este siglo se ha convertido en algo patrocinado por mecenas y se ha empezado a enseñar a aficionados con el fin de mantener la tradición viva. Actualmente hay unos 1500 artistas de Noh profesionales y su fama en Japón es más bien poca, dejando paso a otras formas de teatro más "actuales".

El Noh en el manga

Después de una tarjeta de presentación tan negativa, resulta difícil creer que haya dentro de un mundo obsesionado con "las cosas de moda" como el del manga, una historia en que aparezca de una forma explícita el teatro Noh. A pesar de ello, dicho manga existe, se ha editado en España y es ciertamente imprescindible. Su título es **Ikkyu**, lo publicó Glénat en 4 tomos de 300 páginas a 2.000 pesetas (no os asustéis por ese precio, que su compra sale a cuenta y merece la pena). En dicho manga se cuentan las aventuras de un niño, hijo bastardo del Emperador, que desde pequeño vive en un templo y tiene como misión en la vida a petición de su madre, ser un gran bonzo. A pesar de que lo logró, no lo hizo mediante los procedimientos habituales, y esto provocó que fuera despreciado por los bonzos importantes y que cayera bien a la gente del pueblo. De todas maneras, el origen de Ikkyu y el profundo carácter educativo del manga, hacen que en él se muestren escenas donde aparece uno de los encargados de asentar las bases del Noh tal como se conoce actualmente. Este fue **Zeami**, descendiente de Kanami y que fue el compositor de unas 250 obras de teatro, y también el que creó una gran cantidad de normas sobre cómo actuar, componer, dirigir y producir Noh. Todo esto fue posible gracias al mecenazgo del tercer shogun de la era Muromachi, Yoshimitsu Ashikaga. Dentro del manga se nos hace una sinopsis sobre la vida de Zeami, que se dedicó completamente al estudio y perfeccionamiento del Noh. Dentro de las páginas de Ikkyu podemos descubrir que desde muy joven fue considerado un gran artista de Noh, aunque también se sabe que fue para complacer al shogun. Una vez muerto el shogun, uno de sus descendientes, el sexto shogun de la época Muromachi, Yoshinori Ashikaga, le hizo marchar de la corte y colocó en su lugar a On Ami, antiguo discípulo de Zeami. Es allí donde a los 80 años muere. La visión que nos da de Zeami el autor es casi tan compleja como la que en ocasiones se nos da del propio Ikkyu. La biografía de gente como Ikkyu y Zeami y la explicación tan en profundidad que se hace de un periodo histórico tan conflictivo como el que sucede durante la vida de Ikkyu, hacen de esta una obra maestra.

Manuel Robles


En Gasaraki también tiene lugar esta danza tradicional


Yushirô se descubre el rostro sin demasiada preoucupación



KIKI'S DELIVERY SERVICE

Ya tenemos el primer lanzamiento de Buena Vista en su línea "anime" podría decirse, ya que tras el acuerdo con Studio Ghibli, Miyazaki cedió una buena parte de títulos para que esta compañía americana los distribuyese, pero contando siempre con la supervisión de Ghibli en los doblajes y traducciones. Kiki ha llegado en abril sin previo aviso. Sólo salieron unas notas informativas en algunas revistas de cine. El título español es "Nicki, la aprendiz de bruja. La magia está en el aire"; así no os encontraréis con el mismo problema que yo cuando fui a buscarla, ya que tuve que arreglármelas como pude con frases similares a "Sí, en la carátula hay una niña sentada en una escoba, verá...".

ARGUMENTO

Kiki es una niña de trece años hija de una bruja. Tal y como dicta la tradición, al llegar a esta edad las futuras brujas tienen que partir e instalarse en una ciudad donde no haya otra bruja, para continuar su aprendizaje solas durante un año. Y así, nuestra protagonista, acompañada por **Jiji**, su gato negro, comienza su viaje una noche de luna llena. Después de innumerables problemas, llega a una ciudad costera en la que decide quedarse y allí comienza un servicio de mensajería, ya que lo único que sabe hacer es volar en su escoba, y de alguna manera tenía que ganarse el pan, ¿o no? A través de su nuevo trabajo conoce a diferentes personajes como **Tombo**, un chico de su misma edad fascinado por las brujas, o Úrsula, una pintora que vive en medio de un bosque y que la socorrerá en varios de los problemas en que se meterá Kiki. Ayudada por éstas y más personas, Kiki comenzará a su vez el difícil camino que la llevará de la niñez a la edad adulta.

GHIBLI Y KIKI

Lo que acabáis de leer es la sinopsis de **"Kiki´s delivery service"**, el último largometraje creado por Hayao Miyazaki junto al estudio Ghibli que ha llegado a nuestro país. Esta película y las próximas que irán llegando (la siguiente es **"Tenku no shiro Laputa"**) se las debemos al acuerdo firmado entre Tokuma y Disney, por el que esta última adquiere los derechos de distribución de las películas de Ghibli por todo el mundo. En EEUU la película no ha cosechado mas que críticas positivas por parte de la prensa especializada, teniendo también un gran impacto en el público de todas las edades. Gran parte de la culpa de esto la tienen su cuidada ambientación, la excelente trama y su más que correcta animación, y aunque nosotros destacaríamos muchas más virtudes, vamos a insistir en la magistral dirección a cargo de Miyazaki (padre de Totoro o Porco Rosso), que de nuevo nos ha regalado una genial película llena de la ternura y belleza a que nos tiene tan mal acostumbrados (...qué será de nuestras vidas el día que falte...). Miyazaki, que esta vez hace la triple tarea de director, productor y guionista, se ha vuelto a rodear de un equipo de lujo entre los que destacan su inseparable **Isao Takahata** como director musical, **Katsuya Kondo** en el diseño de personajes y el siempre impecable **Joe Hisaishi** en la banda sonora. Juntos han dado con la fórmula para hacernos disfrutar durante más de hora y media que nos dejarán un sabor de boca tan agradable como el que nos dejaron películas como "Mi vecino Totoro".

Para los amantes de las cifras diremos que **"Majo no Takkiubin"**, que es como se conoce a la película en tierras niponas, se estrenó el 29 de Julio del 89 y fue la película más taquillera de ese año, con más de tres millones de espectadores y una recaudación de unos 2.170 millones de yens. En su producción se utilizaron 67.317 cels y 462 colores diferentes.





Si de algo no carecen los largometrajes de Ghibli es de homenajes. Uno de los más destacables es Jiji, que es un homenaje a la mascota de la compañía japonesa de mensajería Kuroneko Yamato (que en español sería algo así como Yamato, el gato negro). Además, en la escena en que Kiki sobrevuela el mercado, cuando entra por primera vez en la ciudad, se puede ver paseando a personajes de la serie "Lupin" y a Yupa de "Kaze no tani no Nausicaa", serie y película respectivamente en las que trabajó Miyazaki. Probablemente ya os hayáis dado cuenta, pero en esa misma parte, cuando se mete en un túnel sin querer, se cruza con un autobús que tiene un cartel donde podemos leer "studio Ghibli"... ¿Alguien sabe quiénes son esos? ^ ^

"Kiki´s delivery service" es otra producción más de esas en las que aparentemente no pasa nada... o al menos eso puede parecer en apariencia, porque la aparente cotidianeidad retratada en el film es un arma de doble filo que Miyazaki esgrime para realizar una crítica a la sociedad actual. Nos explicamos: Kiki es una bruja, un ser distinto al resto de la sociedad, lo que hace que de una manera u otra, sea rechazada por ella. Cuanto mayores son los esfuerzos que hace Kiki por ser un ciudadano "normal", mayores son las diferencias que se dejan entrever... Pero lo curioso es que cuando Kiki pierde la facultad de volar, Miyazaki nos está lanzando un mensaje contra la intolerancia, ya que se nos sugiere que la pérdida de este poder se debe a una crisis de identidad. En su afán de integrarse en la sociedad, Kiki ha dejado de ser ella misma y se ha convertido en un ser humano convencional, con todo lo que eso conlleva.

ESOS NOMBRES...

Vamos a quitarle un poco de hierro al asunto comentándoos la pasmosa habilidad que tiene el amigo Miyazaki para crear nombres cuanto menos bochornosos de cara al extranjero. Por ejemplo la película "Tenku no shiro Laputa", cuya traducción directa al español es "Laputa, un castillo en el cielo". Pronúncialo de la manera adecuada y conseguirás, en el mejor de los casos, una buena paliza. Y no te digo nada si nos referimos a la traducción de la de la bruja en cuestión: "El servicio de mensajería de Kiki". Suena peor que mal... Para finalizar, queremos invitaros a una última profunda reflexión basada en la película. Al final de ésta, cuando Kiki salva a Tombo de una caída mortal, la ciudad entera se lanza a las calles a festejarlo a la vez que lanza trozos de papel a modo de confeti. Esto da lugar a dos interpretaciones: ¿Tenían cortados los papeles para una ocasión tan especial o por el contrario lo improvisaron sobre la marcha? Que alguien llame a Mulder y Scully, porque estamos ante la pista de un nuevo expediente X...

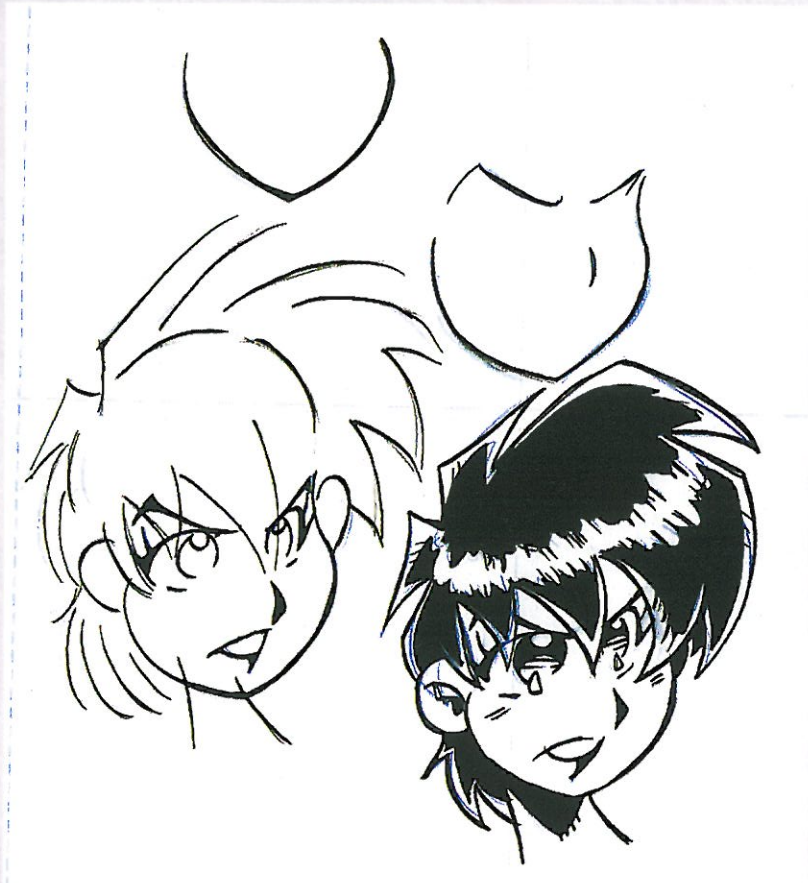
J.M.Ken Niimura
De H STUDIOS

Aprende a dibujar con DOKAN

Continuando donde lo dejamos el mes pasado, hablaremos de las proporciones, pero centrándonos en las cabezas, ya que quizá es una de las partes del cuerpo más características de un dibujo y que determina su estilo. En esta ocasión contamos con Nacho Fernández (muchos le conocéis por Dragon Fall, pero también ha hecho cómics como Templarios y algunos en colaboración con Cels Piñol en Fanhunter), que nos desvela su truquillo para las caras; fijaos en las líneas principales! La línea azul os marca los trazos que componen el esquema y la línea negra es el acabado a tinta. En la página siguiente tenemos el taller de Miko to Mako y ellas demuestran que no hace falta un esquema si te sabes las proporciones con los ojos cerrados. En esto no contradecimos lo que explicamos en la lección anterior, sino que tan sólo mostramos el sistema de trabajo de algunos autores e intentamos combinarlo con lo que se consideran "temas de enseñanza". Así podéis ver al mismo tiempo teoría y práctica. Estooo... todavía estoy esperando vuestros "ejercicios" ^ ^.

Mary Molina

Trucos: Dibujando Caras







Normalmente empiezo con el contorno de las mejillas y la barbilla, que delimitan la cara con un cono redondeado, a continuación las cejas y la nariz van dando expresión a los ojos y boca que añado después, y finalmente, la conexión con el cuello y el pelo, que toma forma de acuerdo al personaje. Todo siempre muy simple y estilizado de líneas, tal es mi costumbre.





Dragon Fall encumbró a este autor, pero sin duda tiene otras obras de interés

Técnicas Miko to Mako





¡¿Quéee?! ¡¿Cómo dices, Mary?! ¡¿un taller de manga Miko to Mako?! ¡¡Pero claro!! ¡Fácil total! (Clic) Bueeeno, sólo para comparar técnicas, Mako, le vamos a echar un vistazo a un libro de cómo dibujar cómic. Bsss. ¿Una suerte de alquimia en el espacio?. bsss. ¡¿?!. ¡¡Arghhh!! Esto. .es el fin. . de mi carrera. Vamos, que según este señor el que no domina la construcción de la cabeza a través de los círculos, óvalos y cilindros ¡NNo es más que un mero garabateador!! ¡Arghhh! Pues sintiéndolo mucho (con retintín) nosotras pasamos de todo esto. ¡Ni falta que nos hace! ¡ja, ja! ¡somos tan chulas!. . ¡Ay! :-(
Yyyy así de bien nos queda el primer boceto



1



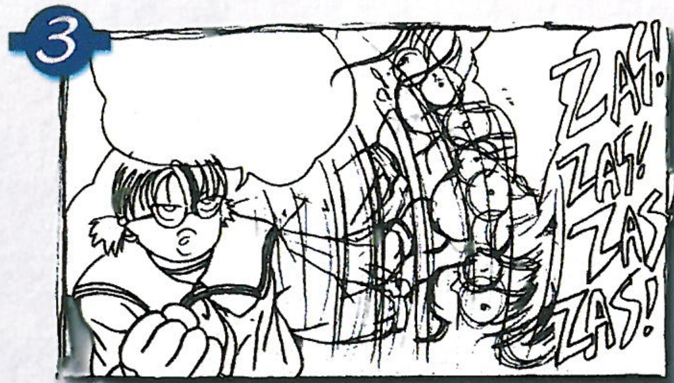
Ya veis que son cuatro rayas pero nos han servido para situar a los personajes y determinar la perspectiva que nos interesa. Esto lo he leído en un libro ¡Y es totalmente cierto!

2



En la segunda viñeta ya vemos los personajes en todos sus detalles. Está completamente definido. (Una aclaración: el paso de la viñeta 1 a la 2 no ha sido tan inmediato como parece. Al menos, nosotras, para alcanzar el resultado de esta última hemos tenido que repetir hasta unas tres veces el dibujo, perfeccionándolo en cada ocasión).

3



A continuación nos ocupamos del fondo, por fin hay que hacerle un hueco a la onomatopeya y el bocadillo, cuidando que ninguna de estas nos "coma" algún detalle importante del dibujo. Unas líneas de movimiento darán más fuerza a la acción.

4



Resulta más profesional entintar con plumilla, con ella se consigue dar más volumen y etc., etc. Pero bien, nosotras estamos hasta las NA-RI-CES de ella, y bueno, tampoco nos queda tan mal con el rotring, ¿no?. Sobre todo aquí que nos hemos esforzado muuuucho.

5



Y ya para terminar con nuestro papel de maestras (que quizá nos quede demasiado grande) sólo nos queda gastar unas pelas en tramas. Sobre todo procurad no sobrecargar la viñeta, que...bueno, es lo que nos han aconsejado a nosotras. Ejem, ejem!

Pues "na" más, queridos/as. Esperamos que todo este "rollo" os sirva de algo y que algún día vuestros garabatos alcancen la perfección suprema. Y como en el Precio Justo: ¡A dibujaaaaar!

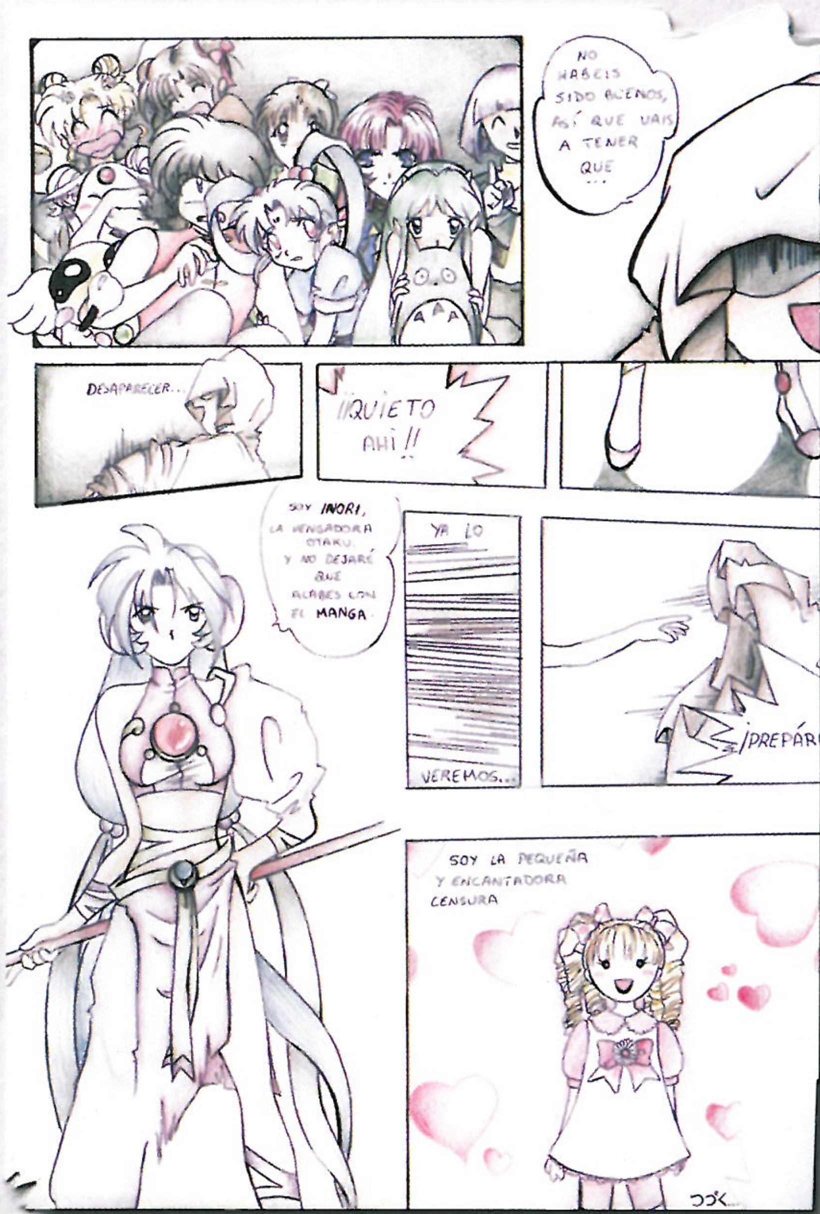






Para terminar, mostramos los bocetos que viene ofreciendo la revista japonesa Animage sobre los personajes más solicitados; son una pequeña guía para dibujarlos.

LECTORES LECTORES LECTORES LECTORES LECTORES LECTORES



Gea Cassinello - Aka Miaka (Almería)

Tu página con este gag nos impresionó desde que abrimos tu carta. Has compuesto bien las viñetas en el papel y el color es suave y agradable a la vista. Le faltan sombras, eso daría mucho más relieve a los personajes y también un poco más de técnica en las rayas cinéticas. También te recomendamos que incluyas más posiciones en los pesonajes (demasiados frontales). Pero queremos ver más páginas tuyas, eso ni dudarlo.



Despedimos la sección con un dibujo de **Javier Bonet Plaza**, que nos envía trabajos de vez en cuando y así vemos su evolución, ya que estamos comprobando su aumento de calidad en los mismos. Nos pide que evaluemos sus dibujos. Yo siempre te lo he dicho, tienes un estilo propio y a partir de aquí lo único que podemos decirte es que practiques hasta la saciedad; ya sabes, más detalles, tramados a mano... sólo te falta un poco de técnica.

M.Q.Y.



RESUMEN:
Los planes que Eiko y Liuva habían realizado para acudir los dos solitos a la fiesta de disfraces se van al traste cuando en el último momento, Akio decide acompañar a su novia. Así, desparejado, liuva termina agarrandose a Arisu, otra que también anda a la deriva. Para nuestra prota la velada comienza asquerosamente. Los amigos de Liuva se burlan de ella, y para colmo, él se hace el loco...

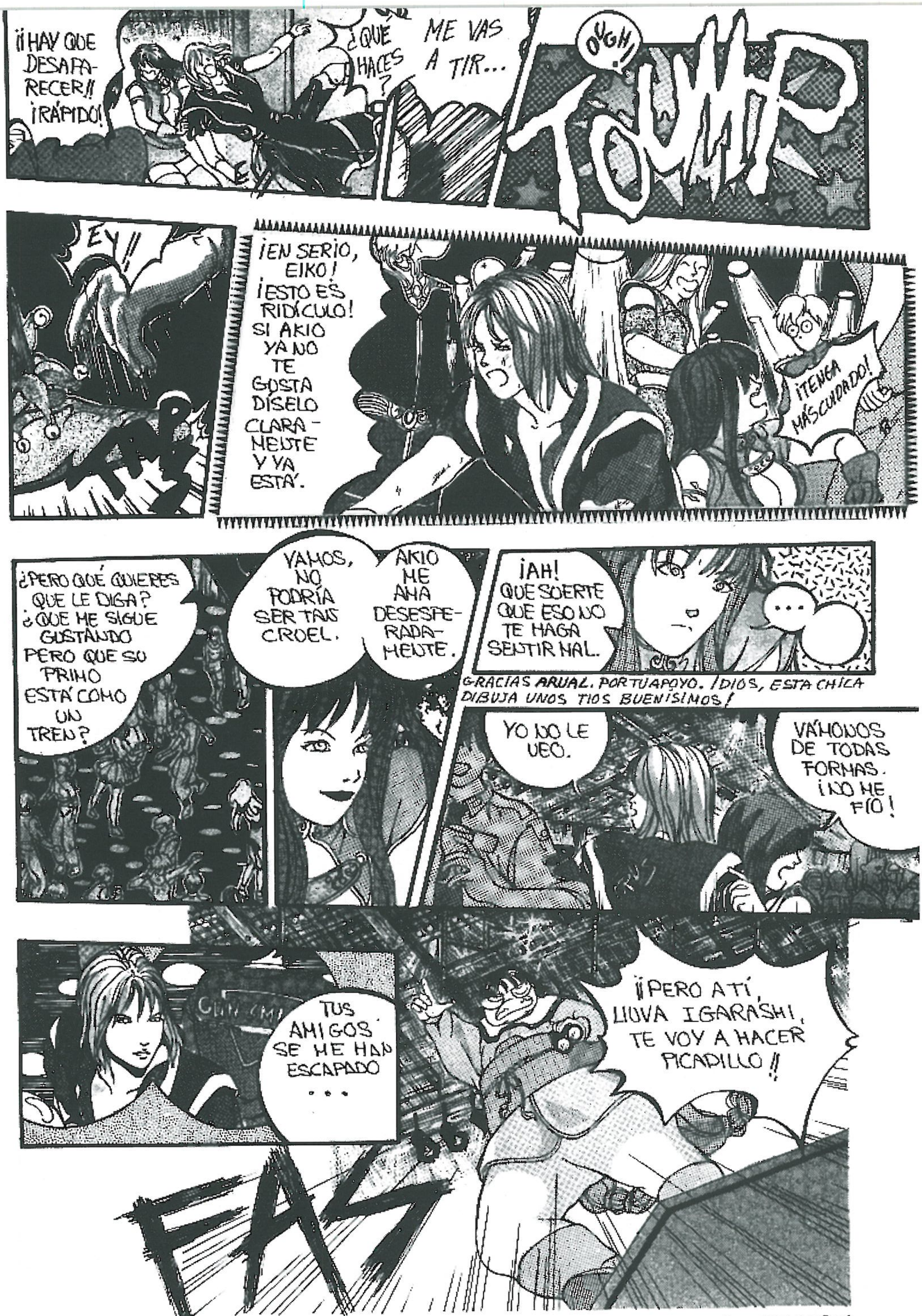
Una Fiesta Movida!!

Miko to Mako (Maite y Adriana A.)


¡AH, SI!? ¿DONDE ESTÁ? ME GUSTARÍA SALUDARLE.
FRUS
AKIO
E-ESTO... EN NINGUNA PARTE! ¡ME HE EQUIVOCADO! ANDA, Y VE A BUSCARME UNA LIMONADA YO TE ESPERO AQUÍ.
NO ME HAS PILLADO MUY BIEN, LLUVA. SÓLO LLEVO UN POCO DE PCP (**) ENCIMA.
ESTO LO HE PILLADO DE G.S.CATS. 3ª DE
NO ES LO QUE TÚ UTILIZAS PERO SIRVE PARA UN APURO
¿TE VA?
UFF ¡QUÉDATELO!
?
DADAS LAS CIRCUNSTANCIAS SI ES LO ÚNICO QUE LLEVAS TE VA A HACER MÁS FALTA A TÍ QUE A MÍ.
¿DE QUÉ HABLAS?
AHORA TE LO DIGO...
THUD


AH!
¡¿ESTÁS BIEN, SATO!?
THAM
¡¡SATOOO!!
!!
AH!
NO TE PREOCUPES TANTO, POR EL
THUDS
¡¡MENUDOS GROSEROS!!
UGH!
NO ES DE EXTRAÑAR QUE LAS CHICAS PASEN TOTALMENTE DE VOSOTROS SI OS COMPORTÁIS ASÍ.


ESTA ...
ESTA ME LA PAGAS !!
¡¡EH, GUAPETÓN!! CONOZCO UN SITIO DONDE PODRÍAMOS ESTAR SOLOS ¿¡TE ATREVES!?
K-hoch
LO SIENTO, PERO HE VENIDO ACOMPAÑADO POR UNA CHICA.
¿POR QUÉ LLEVAS ESA MASCARA?
EH!
GRACIAS, DAC. POR TU DIBUJO QUE SEPAS QUE LA ADMIRACIÓN ES MUTUA, Y ES QUE NOS PARTIMOS CON TUS TIRAS.
¿¡CON OTRA CHICA !?
¡¡PUES, DESHAZTE DE ELLA, QUE YO, TAMBIÉN HE TENIDO QUE DESEMBARAZARME DE AKIO!!
¿SI? PUES NO HAS TENIDO MUCHO EXITO
MIRA ALLÍ
DÉJENME PASAR TORPA!
¡¡ESTOY BUSCANDO A MI NOVIA !!
ARGHHH ¡¡NO ES PO-SI-BLE!!


¡¡HAY QUE DESAPARECER!! ¡RÁPIDO!
¿QUÉ HACES?
ME VAS A TIR...
OUGH!
TOUMP
EY!!
TAP
¡EN SERIO, EIKO! ¡ESTO ES RIDÍCULO! SI AKIO YA NO TE GUSTA DISELO CLARAMENTE Y YA ESTÁ.
¡TENGA MÁS CUIDADO!
¿PERO QUÉ QUIERES QUE LE DIGA? ¿QUE ME SIGUE GUSTANDO PERO QUE SU PRIMO ESTÁ COMO UN TREN?
VAMOS, NO PODRÍA SER TAN CRUEL.
AKIO ME AMA DESESPERADAMENTE.
¡AH! QUE SUERTE QUE ESO NO TE HAGA SENTIR MAL.
...
GRACIAS ARUAL. POR TU APOYO. ¡DIOS, ESTA CHICA DIBUJA UNOS TIOS BUENISIMOS!
YO NO LE VEO.
VÁMONOS DE TODAS FORMAS. ¡NO ME FÍO!
TUS AMIGOS SE ME HAN ESCAPADO ...
¡¡PERO A TÍ, MIWA IGARASHI, TE VOY A HACER PICADILLO!!
FASbbb
CONTINUARÁ...


Akio K.



Best Songs of Anime 20 Year | Battle athletes | Brain Powerd | Bubblegum Crisis TV Vocal | Card Captor Sakura | Card Captor Sakura, 2 | The Memorial box DB & DBZ | Original Final Fantasy VIII | The Best Almum of Wands



Record of Lodoss war II | Nadesico | Patlabor 2002 | The Polling Rank 99 vol.1 | Original Rurouni Kenshin | Rurouni Kenshin Best Songs | Original Sonic Adventure | Original Saint Seiya VI | Two mix - Fantasy II

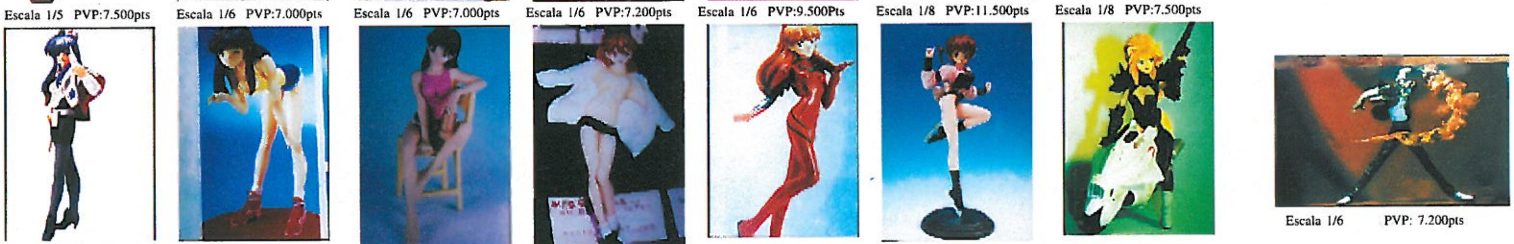
CD Anime:
EVANGELION 1,2,3 - ESCAFLOWNE 1,2,3 & ONLY LOVE - SLAYERS SONG BIBLE 1.2 & THE MOVIE EDITION – X THE MOVIE – MONONOKE HIME Record of Lodoss war 1,3 y best & Record of Lodoss war II 1,2,3 - Saint Seiya memorial box – King of Fighters 98 – Final Fantasy VII – Final Fantasy Tactic Parasite Eve – Xenogears – Ghost in the shell – Utena – Puño de la estrella del norte – Nadesico – Shin Kimagure – Ranma1/2 – Sailor Moon etc...

CD Jap Pop:
X Japan (Art of live live, Live Live Extra, Crucify my love. Singles: Heath, Live In Hokkaido, Say anything, Ballad, Live Live, Longing, on Piano, Heath & Pata, Sigle II) Speed: (I Starting Over, Steady, First Live) Smap: (009 VICI, Single, Ten) Two Mix: (Fantastix, Single 2, Single, Fantastix 2, Dream Tactix) Zard: (Forever you, Good-Bye Loneliness, Hold me, Season) Luna sea: (Single, In my Dream, Tokyo Dome I, Tokyo Dome II) Gray: (Pure Soul, Song Book) etc......

Nota: Los precios de los CD's son de 2.200 pts., por problemas de espacio sólo hemos puesto algunos de nuestro catálogo; para cualquier otro CD que te interese llama a **nuestra tienda.**



Escala 1/5 PVP:7.500pts | Escala 1/6 PVP:7.000pts | Escala 1/6 PVP:7.000pts | Escala 1/6 PVP:7.200pts | Escala 1/6 PVP:9.500Pts | Escala 1/8 PVP:11.500pts | Escala 1/8 PVP:7.500pts | Escala 1/8 PVP: 15.500pts



Escala 1/6 PVP:7.200pts | Escala 1/6 PVP:7.500pts | Escala 1/8 PVP:5.400pts | Escala 1/8 PVP:4.900pts | Escala 1/8 PVP: 5.500 pts | Escala 1/8 PVP: 5.500pts | Escala 1/8 PVP: 15.000pts | Escala 1/6 PVP: 7.200pts

Los precios de las figuras de resina incluyen gastos de envío. Por problemas de espacio, cada mes pondremos 18 figuras nuevas en el catálogo. Para cualquier figura que te interese llama a nuestra tienda.



PVP: 7.495pts | PVP: 3.600pts | PVP: 4.995pts | PVP: 4.200pts | PVP: 4.200pts | PVP: 6.995pts | PVP: 4.795pts

LISTA DE LIBRO ILUSTRACION:

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
- Cell Works	4.795pts	- Venus Illustrations	4.795pts	- Bastard!! Guardress	7.200pts
- Escaflowne Roman Album	3.600pts	- Dragon Ball Z Cardass Album	2.350pts	- SNK Kyo & Iori Illustrations	2.995pts
- Dark Angel Illustrations	7.500pts	- Crime Illustrations	3.600pts	- Thirty Years In Y. Chijo ILLU.	5.800pts
- Basara Illustrations	5.800pts	- Capcom Illustrations	4.995pts	- Illustrations King of Fighter	4.695pts
- Tsukasa Hojo Illustrations	2.695pts	- Impossible (Cyber Weapon)	3.600pts	- Macross (Sega Saturn)	3.500pts



10 números PVP:1.895pts | Film Book PVP:2.500pts | Número 2 PVP: 1.250pts | 6 números PVP: 1.250pts | 9 números PVP: 950 pts | Único PVP: 1.650pts | 18 números PVP: 950pts | Número 4 PVP:1.250pts | Número 2 PVP:950pts | Número 14 PVP:1.100pts | Números 2,3 PVP:1.250 pts | Número 5 PVP:1.250pts | 9 números PVP:1.850pts

LISTA DE MANGA:

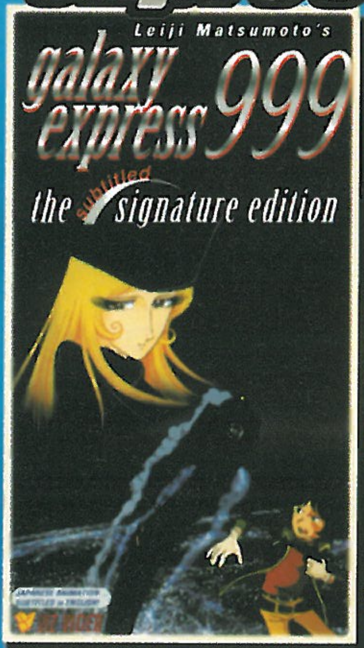
TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
City Hunter Nº30 al nº34	1.100pts	Inu Yasha nº5	1.100pts	Dragon Quest nº37	1.100pts
Perfect book DBGT 1 & 2	1.700pts	Shoot nº 1 & 2	1.100pts	Tokyo University Story 19 a 21	1.400pts

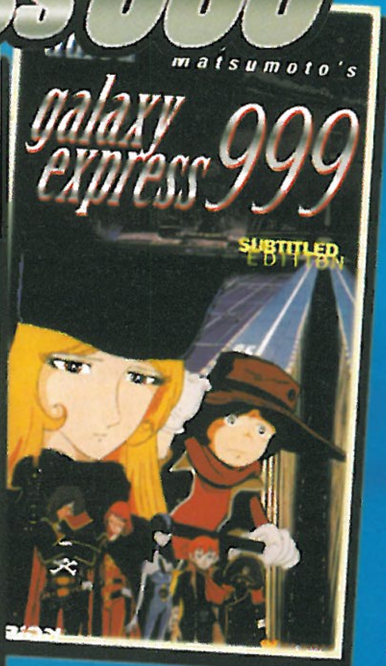
Varios:
Trading Cards Shirow 825pts - Trading Cards Evangelion III 750pts
P.P card Record Paquete 2.900pts - Trading Card Slayer Try 825pts
Barajas de Cartas: Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, St.Fighter, Ah! My goddess!, Final Fantasy, Magic Knight Rayearth etc... 1.050 pts
Póster tela: Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, St. fighter, Slayers, Final Fantasy, King Of Fighters, Shirow, Kimagure, Dragon Ball Z ó GT etc... 2.500pts.
A parte de estos materiales, tenemos un amplio surtido de manga nacional atrasado y un extenso catálogo de Vídeo y DVD, y también aceptamos la suscripción de revistas japonesas como Newtype, V jump, Neo Geo Freek, PC Angel, Papipo, Candy Time etc...

Forma de pago:
- **Giro postal o contrarreembolso**
  Nota: para contrarreembolso es a partir de 3.000pts.
- **Gastos de envío:**
  Mínimo 500 pts (3 tomos o 3 CD's o 1 libro ilustraciones)
- **Por más de 3 tomos o CD's se aplicará un incremento de 100 pts por unidad.**
- **Por más de un libro de ilustraciones se aplicará un incremento de 250 pts por unidad.**

Hoja de pedido:
Nombre:____________________
Dirección:____________________
Provincia:____________________
Código Postal: ____________________
Pedido:____________________
Chunichi Comic.
C/ Travessera de les Corts 283
08014 Barcelona
Tel:93.410.68.48 Fax:93.439.06.88

galaxy express 999





"Antes de que la humanidad naciese en este planeta... las estrellas brillaban en el cielo. Mucho tiempo después de que la humanidad se haya ido... las estrellas continuarán brillando. Mientras vive... la humanidad alza la vista al mar de estrellas y considera su propio destino."

"Todo el mundo se embarca en un viaje soñando en el mar de estrellas. Persiguiendo las imágenes de unos sueños interminables, mientras en el camino aun alguien sucumbe en un sueño eterno. A pesar de ello pueden haber aún muchos kilómetros por recorrer. Las vidas terminan; las vidas empiezan. El tren corre a través de esta interminable corriente. Lleva sobre sus infinitos raíles las esperanzas las ambiciones y la juventud de toda la humanidad. Y por un joven el tren corre hoy de nuevo. Y ahora el silbato señala el inicio del viaje para ese joven."

Con estas frases se inicia el primero de los dos vídeos de Galaxy Express 999 que fue editado en Japón en 1.979 (sí, ya hace 20 años) y se reeditó en los Estados Unidos en 1.996. La segunda, "Adieu Galaxy Express 999" tiene como fecha de salida el año 1.981 en Japón y 1.997 en los EEUU. La productora de ambas fue originalmente TOEI ANIMATION y la distribución en los Estados Unidos fue de VIZ VIDEO la primera y en colaboración con ORION la segunda.

Argumento

GALAXY EXPRESS 999 narra las aventuras del joven **Tetsuro Hoshino** a bordo de un tren que cruza la galaxia y que llega hasta Andrómeda. El objetivo de este viaje es, al final del camino, obtener un cuerpo mecánico y vengar la muerte de su madre en manos del Conde Mecha. A lo largo del viaje conocerá a numerosos personajes, algunos tan carismáticos y conocidos como **Maetel** (que lo acompañará todo el viaje) el **Capitán Harlock**, **Emeraldas** o **Tochiro Oyama**. Pero lo más importante es que deberá descubrir que su verdadero objetivo no es vengar a su madre sino dejar su infancia tras él, para enamorarse y convertirse en adulto.



La acción de ADIEU GALAXY EXPRESS 999 se sitúa dos años más tarde que la anterior y toma como inicio el momento en que Tetsuro recibe un mensaje de Maetel pidiéndole que vuelva a embarcarse en el GE 999 rumbo a lo desconocido para descubrir un secreto tan espeluznante que ni siquiera la misma Maetel se atreve a revelar.

Personajes

Tetsuro Hoshino: tiene 12 años y su máximo objetivo en la vida es cruzar la galaxia en el Galaxy Express 999 para obtener un cuerpo mecánico y así lograr vencer al Conde Mecha, quien asesinó a su madre cuando él era pequeño. Es el personaje que más evoluciona a lo largo de la historia puesto que tendrá que renunciar a su infancia y replantearse todos sus objetivos.

Maetel: es una mujer misteriosa que acompañará a Tetsuro a través de su largo viaje. Es la única que posee una información completa de todo lo que envuelve a los protagonistas de la historia y a su vez es el eje alrededor del que se centra todo el argumento.

Conde Mecha: es un ser malévolo e influyente que bajo su faz mecánica controla de algún modo a todos aquellos que han dejado la vida humana para ser gente máquina. Años atrás asesinó a la madre de Tetsuro y se la llevó como trofeo de caza.

Guión

El guión muestra una estructura rigurosamente escalonada de manera que los hechos que se van sucediendo aportan a la historia los datos necesarios para entender no sólo lo que sucede en cada instante sino todo lo que va a suceder después. Cada escalón de las dos películas puede valorarse como un episodio completo dentro de la cinta y a la vez un eslabón sin el que el argumento no podría progresar.

Está muy elaborada y en todo momento nos acompaña el movimiento, sea de personajes, cámara o montaje de planos. Cabe decir que estamos delante de una obra muy peculiar en comparación con las que se producen actualmente. Sobretodo si recordamos que ya es un clásico de hace 20 años. Estas películas son especialmente recomendables para todos los seguidores de Leiji Matsumoto, puesto que pertenece a una de sus creaciones más características como por ejemplo el capitán Harlock o Queen Emeraldas y nos describe aquello que les sucede más allá de las series y de los mangas. También será bien recibida por todos los que disfrutan con las Space Operas.

Marc Arambudo



MAQUETAS





En el artículo anterior expliqué los diversos tipos de figuras que se podrían encontrar en el mercado. Pero, claro está, estas figuras no vienen ya montadas y pintadas (se pueden encontrar terminadas, pero el precio acostumbra a ser el doble y, para mí, el montar y pintar uno mismo la figura es lo mejor). Ahora voy a explicar un poco cómo se montan y qué materiales se necesitan. Aconsejo para empezar una figura sencillita, que no sea demasiado complicada de montar ni de pintar, y que tampoco sea muy cara, ya que si es la primera que cae en vuestras manos es posible que no quede todo lo bien que os gustaría.

PRIMEROS PASOS: HERRAMIENTAS BÁSICAS Y CORTE DE PIEZAS

En primer lugar, las piezas de todos los modelos de plástico (y algunas veces algunas piezas de las figuras de resina) vienen unidas a una **matriz** de plástico; hay que separar las piezas de dicha matriz antes de montarlas. Las piezas de las figuras de vinilo tienen todas una parte de plástico que no es utilizable y hay que eliminarla antes de montar. Además, las figuras de plástico y resina tienen unas líneas de material sobrante debido al molde, que también hay que eliminar. Por tanto, necesitamos algunas herramientas.

Lo básico sería un buen **cutter**. Uno de esos normales y corrientes de los de cortar papel puede dar el pego, pero la mayor parte de las veces son demasiado frágiles y se rompen con facilidad, sobre todo con la resina. Se puede buscar uno de los especiales para cortar plástico y cables, que son más resistentes, o comprar una **cuchilla de modelista** (lo ideal, aunque nunca viene mal tener un cutter a mano para algunas cosas... Y cuando no se tiene presupuesto, no se tiene presupuesto...).

Para un buen trabajo lo mejor es una cuchilla de modelista. Bastante más precisa y resistente que el cutter. Normalmente se compone de un mango metálico y distintas cuchillas intercambiables de distintas formas y tamaños. Las que venden en las tiendas de modelismo son algo carillas, pero se pueden encontrar sin mucho problema en ferreterías y grandes almacenes por menos dinero (no son específicas de modelismo, pero sirven igual).

Eso sí, tanto para el cutter como para la cuchilla, tened cuidado con los dedos... Están realmente afiladas :).

Para separar las piezas de la matriz de plástico se pueden llegar a usar unas tijeras, pero la verdad es que no son nada precisas y si tenéis poco cuidado os podéis cargar la pieza (y ni lo intentéis con piezas de resina... U os podéis ir despidiendo de esa pieza...). Unos alicates de cortar cables van un poco mejor (aunque lo ideal es hacerlo con la cuchilla y con cuidado).



antes de que sea efectivo. Tarda un par de horas en endurecerse, pero una vez duro, aguanta bastante más que el anterior. Se usa para piezas que vayan a soportar una gran tensión (por ejemplo, si la figura es de resina y se sostiene sobre una sola pierna, que va pegada al cuerpo). Además también rellena un poco; si las piezas no encajan del todo bien puede servir para rellenar el hueco.

Después, para los modelos de plástico se pueden usar unos **pegamentos especiales de modelismo para plásticos**, pero debéis tener en cuenta que este pegamento no sirve con la resina, el vinilo, o las piezas de metal que pueda llevar la figura.

Los pegamentos, salvo el de cianocrilato, necesitan un largo tiempo para fraguar, y no os vais a quedar un par de horas sujetando la pieza. Lo mejor es usar cinta adhesiva o bandas elásticas para sujetarlas en el lugar adecuado hasta que se seque.
Para las piezas más pequeñas lo mejor para manejarlas son las pinzas, ya que los dedos son demasiado gruesos en algunas ocasiones (y lo más probable es que acabéis pegados vosotros en lugar de la pieza).
Si veis que una pieza que soporta mucha tensión no se mantiene en su lugar ni siquiera con el pegamento epoxídico, podéis recurrir a lo siguiente: realizar un pequeño taladro en ambas piezas a unir (un centímetro o menos de profundidad normalmente) e introducir un alambre en el mismo para dar más fuerza a la unión. Para el taladro usad uno de mano, con una broca de un milímetro aproximadamente, y tened cuidado. No respondo de lo que pueda pasar si pilláis el taladro eléctrico que usáis para hacer agujeros en la pared y armáis el estropicio padre. De nuevo esto no es necesario en las figuras de vinilo (pesan poco para que haya uniones que soporten mucha tensión). Hay taladros para manualidades, e incluso algunos a pilas.

Y por supuesto, probad que las piezas encajan perfectamente en su lugar antes de poner el pegamento, para ver dónde encajan y que encajan sin problemas. Y tened en cuenta si vais a poder pintar bien algunas zonas después de pegarlas. A veces conviene pintar por separado algunas piezas y pegarlas después, porque hay zonas a las que no se puede acceder con el pincel después de la unión.

Calentar la pieza y eliminar sobrantes

Para eliminar las líneas de molde, se van rebajando poco a poco con la cuchilla perpendicular a la línea, hasta que casi no se note, y después se acaba de lijar lo que quede (o se empieza lijando directamente). En las figuras de vinilo el caso es distinto. No tienen líneas de molde, pero todas las piezas traen un sobrante de fábrica que hay que eliminar. En frío, es demasiado duro para poder hacerlo con comodidad, pero si calentáis moderadamente la pieza (no es cosa de ponerla en un fogón de la cocina; con un secador de mano, por ejemplo) el vinilo se vuelve muy maleable y fácil de cortar con la cuchilla (¡y cuidado con cortar lo que no se debe!).
Después de eliminar los sobrantes y las líneas de molde lo mejor es lijar las partes donde estaban (con mucho ojo de no eliminar detalles de la figura junto con los restos de rebabas), para igualarlas con el resto. Usad un papel de lija de los más finos y una pequeña lima para donde queden más restos (aunque para esto último una cuchilla también sirve). Se puede usar lija de agua, para acelerar el trabajo, pero es casi lo mismo. Las figuras de vinilo no necesitan nada de esto, por lo menos antes de montarlas.

Cómo pegar la figura

Una vez eliminados los sobrantes se pasaría a pegar la figura. Hay varios tipos de pegamento:

-Cianocrilato. Pegan cualquier tipo de material en unos instantes. Vienen en unos botecitos muy pequeños, pero la verdad es que traen más que suficiente. Eso sí, cuando digo que pegan de todo, es que pegan de todo. Cuidadín con los dedos.

-Epoxídico. Es ese que viene en dos tubos distintos, cuyos componentes hay que mezclar

Soluciones: las masillas

Habéis empezado a pegar vuestra figura, y habéis descubierto que algunas piezas no encajan bien, quedan huecos en la unión, hay poros en la superficie del modelo, y algunas líneas de molde no se acaban de eliminar. Pues bien, para eso se inventaron las masillas. La más necesaria es la **masilla para plásticos, o Putty**. Viene en un tubo parecido al de la pasta de dientes, y seca en unos 30-40 minutos. Es ideal para rellenar poros y pequeñas fisuras (se puede incluso diluir con un poco de acetona y aplicar con un pincel. Eso sí, despedíos del pincel si no lo limpiáis bien después), igual que para rellenar esos espacios entre piezas.
También se pueden ocultar los restos de las líneas de molde con esta masilla, lijando luego para que no se note. Lo malo es que es frágil.
Para conseguir un poco más de resistencia tenemos la **masilla epoxídica**. Igual que el pegamento del mismo tipo, viene en dos barritas, y también hay que mezclar partes iguales de cada una para que funcione. Tiene una maleabilidad parecida a la plastilina. Tarda en endurecerse (6-10 horas), pero una vez seca es dura como la piedra. Es ideal para rellenar grandes huecos, ya que tiene más consistencia que el Putty. También tiene de bueno que se puede encontrar en ferreterías y grandes almacenes, mientras que el Putty sólo está en tiendas especializadas de modelismo.
Otro caso que se puede dar en los modelos de plástico es cuando dos piezas no encajan del todo bien, a pesar de haber encajado bien los pernos que traen, y queda una línea muy visible entre las dos. Aparte del lijado intensivo (lo que puede cargarse detalles), otra solución es eliminar los pernos antes mencionados (cuidado no os vayáis a equivocar y eliminéis los de las articulaciones) y probar entonces. A veces se consigue que encajen mejor. De todas maneras nunca viene mal un lijado en las junturas, si no, hay mucho peligro de eliminar detalles.
Una vez lijada, pegada y con las junturas repasadas con masilla y demás, conviene lijar las uniones en que hemos aplicado masilla, para que esta no se note. Entonces podremos pasar al pintado.

Antes de pintar

Antes de empezar a pintar conviene dar una capa de imprimación, para que la pintura agarre bien. Se puede dar con el pincel (lo cual es bastante cargante) o con spray (el de Games Workshop que he probado va bastante bien, aunque es pelín caro. De acuerdo, está diseñado para figuras de plomo, pero también sirve para esto). Después de imprimar echad un vistazo para ver si os habéis dejado algún poro o imperfección sin lijar (se ven mejor después de ello) y eliminadlo. Después ya imprimaréis de nuevo esas zonas, aunque sea a mano. Sobre el pintado completo hablaremos en el siguiente artículo, ya que es un tema extenso.

■ **The Master**

The Japan Times

CAPÍTULO 1. ¡¡BIENVENIDOS AL PARAÍSO DEL MANGA!!

¡Hola otakus! Me llamo Marc Bernabé y soy también vuestro profesor de japonés de la revista Dokan. A partir de este mes voy a escribir en colaboración con mi compañera Verónica Calafell un artículo mensual sobre la vida aquí en Japón. Sí, queridos amigos, estoy en Japón gracias a un programa de intercambio de mi universidad con la Universidad de Estudios Extranjeros de Kyôto y voy a pasar un año aquí junto con las otras dos estudiantes de intercambio de Barcelona: Verónica y Toñi.



He aquí un montón de *Shônen Jump* en un quiosco

Primeras impresiones

El viaje fue muy largo y pesado: primero desde Barcelona hasta Amsterdam, unas dos horas. Después, desde Amsterdam a Ôsaka, once horas más, ¡en avión por supuesto! Entonces tuvimos que coger un tren especial llamado Haruka hasta Kyôto (1 hora y media más, y nosotros sin dormir). En el vuelo nos timaron una noche, ya que salimos a las 2 de la tarde y llegamos a las 9 de la mañana a Ôsaka. ¡Pero las 9 de la mañana en Ôsaka es la 1 de la mañana en España! Ya os podéis imaginar el descontrol que llevaban nuestros cuerpos...
Bueno, a lo que íbamos... Al llegar a Kyôto nos esperaban tres estudiantes que nos ayudaron con el equipaje (todavía me duelen los hombros de ir acarreando por estos mundos 30 kilos de peso distribuidos en 4 maletas y bolsas...), nos llevaron al apartamento (en taxi, qué lujo) y nos mostraron el funcionamiento de los distintos aparatos. Seguidamente, nos acompañaron a la universidad, nos enseñaron el supermercado más barato y ¡nos invitaron a comer un *ramen* que estaba de muerte! En resumidas cuentas, nos trataron como a reyes...

Primera exploración del terreno

Después de haber dormido unas horas, se impuso la primera exploración del terreno. No hay palabras para describir el gozo que siente un estudiante de japonés al salir a la calle y ver todo, absolutamente todo, escrito en kanji, hiragana o katakana. Al cabo de un par de horas, por cierto, este gozo se convierte en dolor de cabeza y mareo... Pero todo esto se perdona ¡estamos en Japón, caray, es nuestro sueño! ¿Qué más os podemos contar? Pues que los coches van por el lado contrario de la calzada y que esto te despista muchísimo, que hay máquinas expendedoras de cualquier cosa por todas partes (¡literalmente!), que cuando vas al supermercado por primera vez no sabes qué comprar porque hay muchísimos productos que no se han visto ni nunca se verán en nuestro país, y por supuesto, ¡todo etiquetado completamente en japonés! ¡Esto sí es inmersión lingüística, a ver si aprende Pujol!

Pachinko

¡Ah! Y no olvidemos el *pachinko*. Este juego es el deporte nacional del Japón. Se calcula que hay una máquina de *pachinko* para cada dos japoneses. Se trata de unas máquinas parecidas al *pinball* pero con muchas más bolitas de metal. El juego en sí es muy estúpido, consiste en meter las bolitas por unos sitios determinados para obtener más bolitas. Si acumulas muchas bolas, más tarde te las cambian por dinero. Una sala de *pachinko* es extremadamente ruidosa y siempre llena de gente y de humo. ¡Una experiencia interesantísima!



¡Manga, manga!

Por supuesto, como buenos amantes del manga una de las primeras cosas que hicimos fue visitar alguna *hon-ya* (librería) y quedamos impresionados porque en una librería relativamente pequeña había un piso entero dedicado al manga. Miles y miles de *tankôbon* (volúmenes de manga) a 400 yenes por todas partes, ¡aaaaargh! ¡No quiero despertarme!
Además, uno de los descubrimientos más alucinantes fue la tienda de *chûko manga* (manga de segunda mano) donde



¡Manga de segunda mano a 100 Yenes!

por 100 yenes puedes comprar un *tankôbon*. El primer día, por ejemplo, compramos los números 1 de *Ranma 1/2*, *Captain Tsubasa*, *X*, *3x3 Eyes*, *Gun Smith Cats*, y dos anime manga (en color) de *3x3 Eyes* y *Tenchi Muyô*, en total, 10 volúmenes (dos de ellos en color) por 1.000 ridículos yenes (1.300 pts, aprox.). En cualquier *konbini* (tienda abierta las 24 horas, que por cierto están por todas partes) puedes comprar los últimos números de *Shônen Jump*, *Shônen Sunday*, *Morning*, *Big Comics*, etc. además de los últimos *tankôbon* que hayan salido a la venta (por ejemplo, el volumen 25 de *Rurôni Kenshin*, el volumen 4 de *Hunter x Hunter*...)

Kyôto en primavera

Sobre la ciudad donde estamos viviento, Kyôto, os contaremos que fue la capital imperial del Japón durante más de 1.000 años, y que por esta razón en una sola ciudad se acumula una enorme parte del patrimonio cultural del país. Se dice que en Kyôto hay más de 2.000 templos shintoístas y budistas. A medida que vayamos visitando los diferentes templos, palacios y



Un cerezo en flor.Estas flores se llaman *sakura*

museos de la ciudad, os iremos informando puntualmente.
Hemos tenido la suerte de llegar a Kyôto en la época del florecimiento de los cerezos (finales de marzo, principios de abril). La flor del cerezo se llama *sakura* y en Kyôto hay miles de ellos. El *hanami* (fiesta que consiste en comer y beber *sake* bajo los cerezos en flor, admirando los *sakura*) es una fiesta nacional del Japón y en estas épocas no es raro encontrar algún que otro borracho por las calles, o sea que ¡cuidado!

■ **Marc Bernabé** (Sembei@abonados.cplus.es)
■ **Verònica Calafell** (veronica.calafell@campus.uab.es)



¡Películas inéditas!
MAZINGER Z
Ahora en vídeo
MAZINGER Z
CONTRA DEVILMAN
DYNAMIC
MAZINGER Z
CONTRA EL GENERAL NEGRO
OTAKU VISION classics
La leyenda ha vuelto

CD AUDIO

Gundress : Close to me - Sekai no hate made-
El single con el tema principal de la película.
Ref. TODT-5283; Precio: 1.020Yenes

Devilman Lady
Single con el ed. tema REBIRTH-Megami Kôsei- por Yukari Tamura
Ref. PODX-1041; Precio:1.050 Yenes

Kaiketsu Jôki Tanteidan (Steam Detectives)
Single con el nuevo ed. Oasis y el tema Vitamin interpretados por Elika.
Ref. KIDA-176; Precio: 1.020 Yenes

Kareshi Kanojo no Jijô Act. 2.0
Ref. KICA-449; Precio: 3.059 Yenes

Kenfu Denseki- Berserk Original Soundtrack
Ref. VPCG-84639; Precio: 2.625 Yenes

Battle Athletes Daiundôkai -Ongakuhen vol.3- Uchû saikyô densetsu
Ref. PICA-1169; Precio: 3.095 Yenes



Akihabara Dennôgumi
Single con el tema Key y Te no hira no Kakera procedentes de un drama radiofónico e interpretadas por Masami Okui.
Ref. KIDA-177; Precio: 1.020Yenes

Foton - Vocal Album
Con el tema *Nouta Eccetera*
Ref. KICA-428; Precio: 3059Y

20th Anniversary concert Symphonic GUNDAM
Una joya que edita el concierto celebrado en 18 de diciembre en Tokyo y en el que se interpretaron los temas más característicos de la saga.
Ref. KICA-457_8; Precio: 5.000 Yenes

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 - Original Soundtrack II
Ref. VICL-60238; Precio: 3.045 Yenes

DVD

Shôjo Kakumei Utena; L´Apocalypse 4
Incorpora cinco episodios (16-20)
Ref. KIBA; Precio: 5.980 Yenes

Martian Successor Nadesico Vol.7
Ref. KIBA-14; 4.980 Yenes

Arai guma Rascal 1-4 (Raccoon Rascal)
Los primeros cuatro capítulos de la serie, que se compilará en un total de 13 volúmenes.
Ref. BCBA-0102_0105; Precio: 3.800 Yenes c/u



VIDEO

Outlaw Star Vol.11
Con los capítulos 21 y 22
Ref. BELL-1225/BES-2064, 52mn.; Precio: 5.000 Yenes

Brain Powerd Vol.9
Incluye tres episodios.
Ref. BELL-1245/BES-2090, 75mn.; Precio: 6.000 Yenes

Mahô no Stage Fancy Lala Vol.8
Incluye los capítulos 12 a 23
Ref. BELL-1131/BES-1919, 75mn.; Precio: 6.000 Yenes

Card Captor Sakura Vol. 7
Incluye cuatro capítulos.
Ref. BELL-1284/BES-2140, 100mn.; Precio: 6.800 Yenes

Majutsushi Ophen Vol. 3
Incluye tres episodios.
Ref. BELL-1360 / BES-2271 / BCBA-0062, 72mn.; Precio: 6.000Yenes

Battle Athletes Daiundôkai -Track 8-
Con los capítulos 15 y 16
Ref. PILA-7098/PIVS-7148; Precio: 5.500 Yenes

VIRUS -Virus Buster Serge-
Video Data 6, POVV-3206/ Precio: 5.800 Yenes, 75mn. (3/18)
Incorpora tres capítulos: 10-12 The strunggle Within, Blend the Strength y To have and to hold. El LD, act-6 (ref. POLV-3206/ Precio:4.800 Yenes, 50mn.) tiene únicamente dos episodios, el 11 y el 12.

Harlock Saga; Nibelung no Yubiwa -Rhin no Kikin- (2ª parte)
Ref. BELL-1322/BES-2210/BCBA-0055, 30mn.; Precio: 5.000 Yenes

LD-BOX

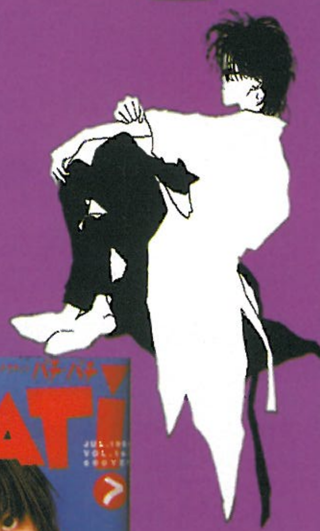
Macross 7 - BOX Fire I
Con los 26 primeros capítulos
Ref. BELL- 388; Precio: 41.000 Yenes

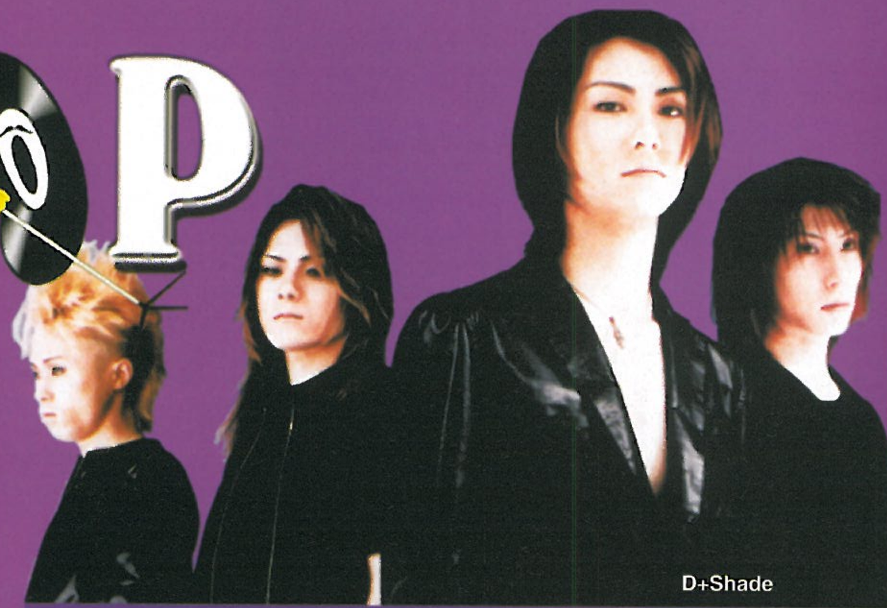
Glass no Kamen
Contiene 23 episodios de la serie emitida en 1.984
Ref. VPVY-63786-91. (6 vols)

EVANGELION MOVIES LD BOX
Contiene:
-Evangelion: Death (True)2 y Evangelion: **Rebirth**
-The End of Evangelion (con los capítulos Air y Magokoro no Kimini)
- Libro con los story board de las películas y capítulos especiales.
- Goods: peluche del Eva en serie, maqueta de Rei y del Eva-01 y una pequeña colección limitada de tarjetas.
Precio: 24.999 Yenes
También lo tenéis disponible en vídeo al precio de 23.000 Yenes, pero ya no aseguramos que tenga dentro los mismos accesorios que la caja del LD, más que nada por el tamaño.



J-POP

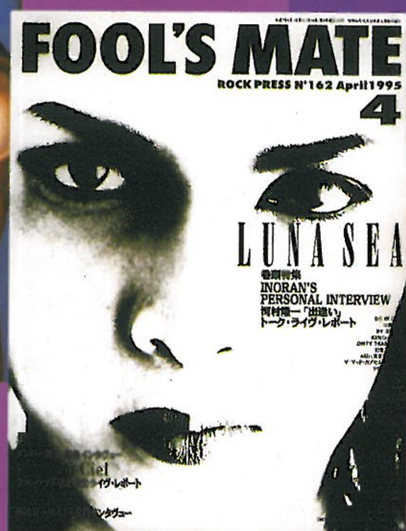




D+Shade

HOLA FRIKIS, OS HABLA PAKO.
A partir de ahora me tendréis aquí para hablaros e informaros de un tema que está creando expectación, cada vez más, aquí en España. Se trata del J Pop, o música japonesa. Seguramente estáis más introducidos en él de lo que os imaginais, ya que, si os gusta el anime, os gustará algún opening o ending de estos, ¿no? Pues pensar que la gente que ha compuesto y cantado esa canción, es un grupo de música, como aquí sería... "Mecano" o "El Último de la fila", por poneros algún ejemplo. Y que además de interpretar canciones de anime, sacan sus álbums y sus singles en Japón, en el mercado de la música en general.





Portadas revistas del género

Un ejemplo claro de un grupo de JPop conocido en Japón, y conocido en el mundo del anime, seria "L'Arc_en_Ciel".
¿Quién no ha escuchado alguna vez el opening de DNA2? Sí, esa, "Blurry eyes", pues a parte de esa canción, "L'Arc_en_Ciel" tiene muchas más y mejores que esa. Pero de este grupo ya hablaremos largo y tendido en otra ocasión.
Lo que intento ahora es acomodaros en el mundo del J Pop, que por cierto, "J Pop" es un término para englobar la música japonesa en su totalidad; eso no significa que sólo sea música pop, también hay otros estilos como el rock, el heavy, el rap, la música disco, etc...
Hay casos en los que es fácil clasificar el tipo de música, pero hay otros que están entre dos estilos y es difícil decir qué clase de música componen, pero igual que pasa en Japón, pasa en el resto del mundo.

En este primer artículo, se intentará acercar un poco todo lo que gira en torno al mundo del J Pop. Primero vamos a intentar clasificar los diferentes estilos de grupos/cantantes y los estilos de música:

- **Idols**
- **Grupos de Idols**
- **Grupos/solistas Visuales**
- **Grupos/solistas de rock**
- **Grupos/solistas de pop**
- **Grupos/solistas de/para anime**



Puffy

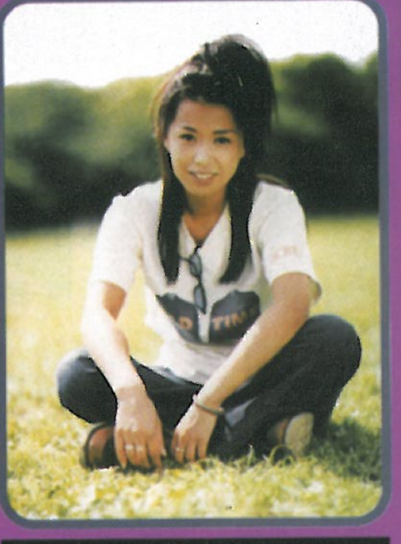
Idols



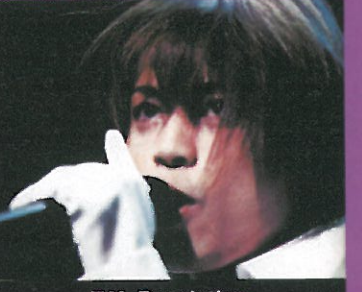
La típica imagen de una *idol* es fácil de distinguir, chica mona de corta edad y voz angelical, que une su carrera como cantante con la de acrtiz, dobladora, y como escaparate para las casas comerciales, ya sea en anuncios de TV como en revistas.
Su carrera es corta, ya que su éxito se basa en operaciones de marketing de las empresas que hay detrás de la imagen de la *idol*, que inundan los medios de comunicacion con esta imagen, hasta que llega otra *idol* para relevarla.
Hay casos en que la *idol* en sí, tiene el talento suficiente como para aguantar el bajón o relevo de las casas comerciales, y se mantiene en el estrellato, como es el caso de Sakai Noriko (conocida por su colaboracion en la banda sonora del anime Video Girl Ai) .
Dentro de las *idols*, se podría separar un grupo, que son las **seiyuus**. Estas se diferencian porque, además de todo lo que puede hacer una *idol*, dedican el resto del tiempo a doblar personajes de anime, y cantar sus *openings* y *endings*.
Últimamente, en Japón se están dando a conocer casos de *idols* que son chicos, pero aunque sean chicos, su imagen no es muy varonil que digamos. Acostumbran a utilizar ropa afeminada, se comportan como chicas, y cantan canciones, a veces tan elaboradas como las de las *idols*. Son también productos creados por casas comerciales, pero al no haber muchos casos, mantienen la fama con facilidad, y no son de usar y tirar, como en el caso tan claro de las chicas *idols*. Esa imagen tan afeminada se está consolidando en el topico de "tío bueno" que tienen los componentes de los grupos o cantantes. La mayoría de ellos son o tienen un componente en el grupo con esta imagen, y que destaca del resto.
Esta imagen tiende a estar unida a la clase de seguidores del grupo en cuestión, más exactamente a las seguidoras, ya que son ellas, las chicas jóvenes, a quien parece que les atrae el toque afeminado de los chicos.
Pero lo que realmente hacen es actuar, y de qué forma, ya que se meten mucho en su papel. Un caso podría ser el de **T.M. Revolution** (conocido por su canción en el anime **de Rurouni Kenshin,** el primer ending de la serie) Si lo ves, dirías que, o es una chica, o lo pretende, pero él tiene como novia a una chica de las **Puffy** (que ya las conoceréis, ya...)



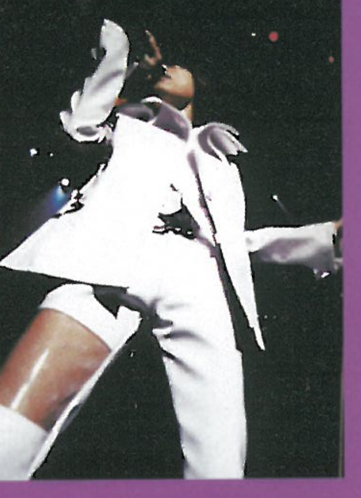
Ami Suzuki



Kyoko Narai



T.M. Revolution



Grupos de Idols

Woman's Soul



Como su nombre indica, son un número de *idols* juntos formando un grupo. Un ejemplos claro es **Speed,** un grupo formado por cuatro chicas de corta edad (una de ellas empezó con 12 años) que se mueven basándose en una coreografía, y que tienen una diferente para cada tema que interpretan. O también **Max**, un grupo idéntico a las *Speed* pero con una diferencia de unos 6 años por encima de estas últimas. (Y, claro, esto se nota... ^_^). Los grupos de *idols* formados por chicos tienen una buena escuela en Japón, ya que grupos como *SMAP, Da Pump, V6* o *Hikari Genji*, formados por cuatro, cinco o seis componentes, van acompañados en las actuaciones por un grupo de niños que siguen, con esfuerzo, la coreografía. Pero estos niños, con el tiempo, crearán su propio grupo del mismo estilo, como por ejemplo el de dos componentes de *V6* que en su infancia estuvieron bailoteando con *SMAP*, o como los *Kinki Kids*, compañeros de dichos componentes de los *V6* en las actuaciones de los *SMAP*, y que ahora son la razón para seguir viviendo de muchas chicas japonesas...
Destacar la versatilidad de todos estos componentes de grupos, tanto para cantar y bailar (y pegarse mamporros en el intento de saltos mortales...) como para hacer anuncios, actuar en dramas, y otras muchas cosas que les hacen hacer a cambio de ser famosos. Y hablando de dramas, estos también tienen *opening* y *ending* como los animes, y estas canciones esttán cantadas por los mismos actores del drama, o por grupos de cualquier estilo, dependiendo del argumento del drama.

Grupos Visuales



Malice Mizer



Heath de XJapan

Esta clase de grupos destacan por su imagen, cuanto más raros y llamativos mejor. Destacan *Malice Mizer* (todos llevan trajes de época del siglo XVIII, pero aunque sean chicos los que lo forman, llevan trajes de chica...) *Rouage*, *Luna Sea* (estos se han moderado un poco), *La'cryma christi*, *Pierrot*... En un principio utilizan esta técnica para destacar por encima de otros, ya que, en el momento que ya están consolidados en el mercado, algunos moderan su imagen y llegan a parecer personas normales y todo. Este podría ser el caso de *X-Japan*. Pero esto no es un caso general, hay otros como *Rouage* que desde que empezaron llevan todos esas pintas. Lo curioso es hojear revistas dedicadas a este tipo de grupos y encontrar a lo que tú crees en un principio que son chicas, y que luego te das cuenta que realmente son chicos pero que van muy enperifollados y parecen chicas, y lo peor es que a veces sueltas comentarios como: "Mira, esta chica es mu maja... -_-" . El estilo de música que componen y tocan, se decanta más por el rock duro, a veces sinfónico, a veces más popero... y con sus correspondientes baladas. El encargado de componer, o cerebro, a veces está dentro del grupo o es alguien exterior dedicado sólo a componer. Casi todos los grupos se separan en algun momento para probar cada uno su carrera en solitario, y a veces es sólo temporalmente, ya que se unen otra vez al cabo de poco.



Yoshiki de X Japan



By Sexual

Bueno, me despido con el Vocabulario de las palabras más desconocidas del mundillo del J Pop, para que os enteréis de todo.
Sólo me queda decir que si tenéis cualquier duda, o queréis información sobre algún grupo, escribáis a la direccion de costumbre, que ya me harán llegar los comentarios.
Nos leemos!

■ **Pako**

Vocabulario

*En Japón escriben los nombres de las personas empezando por el apellido y luego el nombre. Para no hacernos un lío, todos los nombres japoneses que os encontréis, que sepáis que siguen este mismo orden.

- **Opening-** tema de apertura de cualquier anime, serie,drama...
- **Ending-** es el tema de cierre.
- **Album-** Cd del tamaño y duración habitual (74 minutos) que incluye varios temas (de 8 a12 aproximadamente) que puede ser la recopilacion de varios *singles*, o simplemente temas nuevos, o las dos cosas a la vez.
- **Single-** Cd de tamaño pequeño (creo que son de unos 15 min.) que incluye un tema principal, un *c/w (coupling with)* que es el tema secundario, y diferentes versiones del mismo tema, entre ellas uno en *karaoke*. Raramente hay más de 4 canciones, si es que no son muy cortas...
- **Seiyuu-** persona que se dedica a doblar, poner la voz, a personajes de anime.
- **Drama-** serie o "culebrón" de imagen real, lo que aquí seria "Médico de familia".
- **Emperifollados-** pues... yo que sé, creo que queda claro, ¿no? O es que se os tiene que explicar todo... muy pintados y barrocos, vamos.

TOP TEN

CD singles

1- **Respect the Power of Love**
(Namie AMURO)
2- **Sayonara Bus**
(Yuzu)
3- **Haru -- Spring --**
(Hysteric Blue)
4- **Cosmic Love**
(Nanase AIKAWA)
5- **Winter, Again**
(Glay)
6- **Nagai Tameiki no Youni**
(The Brilliant Green)
7- **Precious Time**
(Speed)
8- **So Young**
(The Yellow Monkey)
9- **Eyes on Me, featured in Final Fantasy VIII**
(Faye Wong)
10- **Someday, Someplace**
(Every Little Thing)



CD albums & maxi CD singles:

1- **First Love**
(Hikaru UTADA)
2- **Strange Fruits**
(Chara)
3- **Don't Leave Me Behind**
(Ami SUZUKI)
4- **Phase**
(Surface)
5- **Staff Roll**
(Yaen)
6- **The Force**
(TM Revolution)
7- **ayu-mi-x**
(Ayumi HAMASAKI)
8- **502**
(Something Else)
9- **NHK Okaasan to Issho, Issho ni Utaou Dai-Zenshu**
10- **Movin' on Without You**
(Hikaru UTADA)

¿DONDE CONSIGO ESTOS CD'S TAN CAÑEROS?

En Barcelona quizá es el lugar donde es más fácil encontrar material de J-pop, que no quiere decir que sea el único. Pero lo que hay son CD's chinos, de japoneses pocos vais a encontrar por aquí.... La tienda que se lleva la palma es Chunichi, donde tienen la mayor cantidad de CD's, en Tonkam también tienen algunos, y en Cosmic Alien también. En Madrid hay una distribuidora llamada Otakuland, que tienen una cantidad considerable de CD's, el problema es que es una distribuidora, y que sólo sirve a tiendas, pero se supone que en las tiendas que hay repartidas por Madrid debe haber ¿no? A parte de estas tiendas, deben haber mas pero que no creo que tengan tanto material como estas...Avisaos estáis.

MAILING LIST J-POP

Aquí en España existe una mailing list de J-pop. Es automática, y para apuntaros tenéis que enviar un mail a: mljpop-subscribe@onelist.com con el subject: apuntamealrolloestejodiopolculo y ya está, ya podéis disfrutar de formidables debates tan trascendentales como...."donde se pueden encontrar unos zapatos parecidos a los que lleva uno de Malice Micer", y similares...

Seguimos con el tema de los samurais, pero sin olvidarnos del shojo, que se mantiene con mucha fuerza tanto en el manga como en el anime. **Ronin Warriors** y **Mugen no Junin** son los temas principales de este mes en esta sección. La primera es más conocida gracias a su anime, que fue emitido en nuestras pantallas, hace un tiempo, ganándose una cantidad de adeptos impresionante. En Japón esto también fue así (multiplicado, como siempre) generándose un fandom que demostraba su afición mediante el fanfiction, los pin-ups y una ingente publicación de doujinshis; incluso las Clamp hacían doujinshis de Ronin Warriors en su época como fanzineras. En esta edición de Ot@kunet contamos con la colaboración de Miguel Angel Ortiz, quien se ha dado un paseo por la red para ofrecernos las Webs del Mes sin omitir ningún detalle.

Mary Molina

No dejamos de lado las webs más generales como el **Anipike**, la mejor guía de links relacionados con el *manganime* que haya visto nunca. No os olvidéis de dejar vuestro voto! (por cierto, que esta sección está abierta a que los lectores aporten sus webs personales).

Miguel Angel Ortiz "Shin"
x3098383@turing.ugr.es



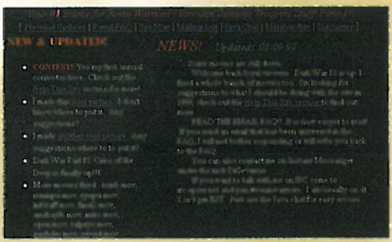
WEBS DEL MES

Ronin Warriors: The Dark Warlords of the Dinasty

URL
http://members.xoom.com/darkwarlords/

Esta es quizá una de las mejores (sino la mejor) página que vais a encontrar navegando por la red sobre la serie emitida hace unos años por Tele5 con el nombre de "los 5 Samurais"(o posteriormente emitida como "Samurai Warriors" (es curioso, rectificaron a tiempo ^_^!)). A pesar de que no fue una serie excesivamente larga a los autores no parece importarles mucho: sección sobre el anime de la serie (OVA's, serie, sinopsis, *seiyuus*, incluso una sección sobre los rincones de Japón donde se ambientó dicho anime!), un fanfiction, otro apartado donde podrás bajarte trailers, más *fanfics*, música, sonidos, etc. y muchas secciones más, donde destaca un rincón de "humor", donde podremos encontrar apartados como: "10 síntomas para detectar la posible obsesión con Ronin Warriors". Sus autores no sé si lo estarán, pero van por buen camino... En fin, mucha originalidad y un diseño efectista.





Diseño:	●●●●●
Contenido:	●●●●●
Velocidad:	●●●●●
Media:	●●●●●

Mugen no Junin Story Page



URL
http://www.atw.earthreach.com/big/grog/mugen/index.htm

Nos encontramos con una página dedicada a la fabulosa obra **Mugen no Junin** de Hiroaki Samura, conocida como "La espada del Inmortal" en la edición de Norma y que recomiendo a todos los mortales. En internet no hay demasiadas páginas dedicadas a esta serie, pero aquí nos encontramos con una más que completa web de diseño más bien pobre, pero que cumple con los requisitos visuales básicos. Llama la atención la detallada sinopsis argumental del manga de Samura, incluyendo algunas imágenes de los tankoubons originales; también podréis encontrar un increíble Fan Art de la serie (las imágenes son una verdadera maravilla), como comprar algunos productos de la obra, links, etc.

Diseño:	●●●●●
Contenido:	●●●●●
Velocidad:	●●●●●
Media:	●●●●●



BLADE OF THE IMMORTAL

URL
http://ourworld.compuserve.com/homepages/LSutic/blade/blade.htm/

Web escrita íntegramente en inglés donde podremos encontrar información sobre Mugen no Junin. No os dejéis engañar, el diseño quizá no sea nada del otro mundo pero es bastante acertado (en concordancia con el espíritu de la obra), además es de muy fácil acceso y es una de las páginas más completas que podréis encontrar en la red sobre la fabulosa serie de Hiroaki Samura. Está dividida en varios apartados: argumento de la obra, caracteres principales, una galería de imágenes exquisitamente escogidas, una entrevista al autor (que falta hacía) e incluso cultura japonesa o un glosario de términos donde podremos consultar aspectos tanto de la obra como del antiguo Japón que se nos hayan pasado, entre otros apartados. Ante todo es una página repletita de información, si os interesa el tema ésta es la web más adecuada para ello, aunque se eche en falta algún *frame* que haga la página un poco más vistosa...



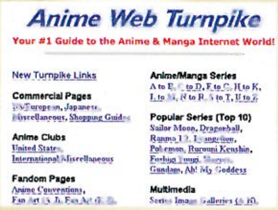
Diseño:	●●●●●
Contenido:	●●●●●
Velocidad:	●●●●●
Media:	●●●●●

Ot@ku.net

WEBS DEL MES

Anime Web Turnpike





Al fin reseñamos en Dokan un clásico entre los clásicos como es el conocido Anipike! Esta página es bien conocida por muchos otakus, pero me he dado cuenta que existen aficionados que todavía no la conocen. Se trata básicamente de una página de enlaces (*links*), pero vaya página!, está dividida en varias secciones: galerías de imágenes, series en general, *fan subs, fanzines, fan-arts, fan-fictions* (cuanto fan ^_*), música (dividida según el formato mp3, real audio, wavs, mod, etc.), ml's, vídeos, clubs, etc. Todos ordenados por orden alfabético y con enlaces a páginas no sólo en inglés, sino que también en Español, en Francés, Italiano, etc. Además, el Anime Web Turnpike está actualizado constantemente. Recurrirás muy amenudo a esta página, para buscar información o imágenes sobre esa serie que te trae de cabeza, como nos ha pasado a casi todos.

URL
http://www.anipike.com

Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●●○
Media:	●●●●○

Shoujo & General

URL
http://users.powernet.co.uk/shoujo/

Y ya que en Dokan estamos con la chica revolucionaria, reseñamos una gran web que trata de *manganime* en general pero con una atención especial al shojo que hará las delicias de los aficionados/as. En esta web encontraremos desde lo típico, como las galerías de imágenes o información sobre algún autor en particular, a *scripts* (traducciones, siempre en inglés) sobre multitud de shojos (aunque no encontré la traducción de mi queridísima Tokyo Babylon, snifff...), reseñas de shojo manga, de shojo anime (o como queráis llamarlo ^_^U), artículos sobre cultura japonesa, una sección de clásicos, links... También está una interesante sección sobre el anime que se emite en las TV vía satélite europeas. En definitiva: hay que probarla :-) Ante todo, información "por un tubo", aunque el diseño sea mejorable...(no hay *frames* apenas, aunque tiene la ventaja de que la velocidad de acceso es mayor).





Diseño:	●●○○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●●○

WEBS BREVES

PRINCESS VI INTERNET EMPIRE

URL: http://members.aol.com/PrincesVi/index.html

El autor del web nos habla como si se tratara de la misma princesa Violeta, la irascible hija del emperador en Kyatto ninden teyandee. Lo de "empire" viene por el gran número de subsecciones a modo de páginas propias y links que posee esta página. Buen diseño y mucha información.







Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●○○

IAN'S SAMURI PIZZA CATS PAGE

URL: http://members.aol.com/iburry/home.html

Interesantísima página donde el autor se luce en el diseño gráfico, con una excelente combinación del color. Los dibujos coloreados que aparecen en la página están realizados por el autor, que nos explica su método en la sección "Drawing how to" (cómo dibujar).





Diseño:	●●●●○
Contenido:	●●●○○
Velocidad:	●●○○○
Media:	●●●●○

IRC

Siguiendo con el tema del shojo, aunque todavía no se ha creado ningún canal sobre Utena (esperemos que alguna TV se digne a emitirla un día de estos...), ni tan siquiera sobre Mazinger Z, pero conviene recordar a los usuarios del IRC hispano la existencia de canales cuya temática trata sobre alguna serie shojo como son #sailormoon o #marmalade_boy. Para acceder a ellos basta con arrancar en el IRC hispano (por ejemplo por *redestb*) y teclear join #canal.

WEBS CORPORATIVAS

- **http://www.gainax.co.jp** (la página oficial del estudio Gainax)
- **http://www.norma-ed.es** (la página oficial de Norma Editorial, bonito pareado ^_*)
- **http://www.adam.eu.org/es** (La web española de la Asociación para la Defensa del Anime y el Manga)

ML's

La gente de "Utena Encyclopedia" ha formado su propia lista de correo electrónico; para apuntarse envía un mail a: **listar@duellists.tj** con el comando: "subscribe utena-ml" en la cabecera del mensaje (es decir, al principio de este, no confundir con el "asunto/subject"!!. No te olvides de que está en inglés. También existe otra ml de Utena, para apuntarse, ir a **www.onelist.com** y buscadla con la palabra clave "Utena"; a continuación, una vez que haya aparecido simplemente haz click en ella y apúntate. También esta en inglés, gomen!

OTAKU TOP WEB

1 El Castillo Manga de Animo: http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm

2.- *Nausicaa.net*: http://www.nausicaa.net
3.- Ultimate animanga archive: http://www.the.animearchive.org
4.- *Video Girl Ai*: http://www.fortunecity.com/marina/christian/204/vgai
5.- *Otaku World!!*: http://www.otakuworld.com
6.- *Tomodachi*: http://www.tomodachi.ml.org
7.- *Ranma 1/2 Library*: http://ranmainfo.simplenet.com
8.- *FredArt!*: http:www.fredart.com
9.- Asociación Adam: http://www.adam.eu.org/es

¡Esperamos vuestros votos!

LINKS

SAMURAI PIZZA CATS

No dejéis de visitar:

- **PZARIO'S SAMURAI PIZZA CAT LOG BOOK**
URL:http://www.geocities.com/Tokyo/4685/index.htm
- **SPC LABS**
URL: http://spclabs.simplenet.com/
- **THE PIZZA CATS FANATIC RING**
http://members.xoom.com/PrincessVi/webring.html

PAGINA DE KIKI EN DISNEY.COM

Ahora que Buena Vista se ha decidido a editar las películas del Estudio Ghibli en nuestro país, qué mejor que incluir un link a su página donde encontraremos una reseña de *Kiki's Delivery Service*, e incluso alguna que otra sorpresa. Web corporativa. Recordad que todas las que llevan la terminación .com, lo son.

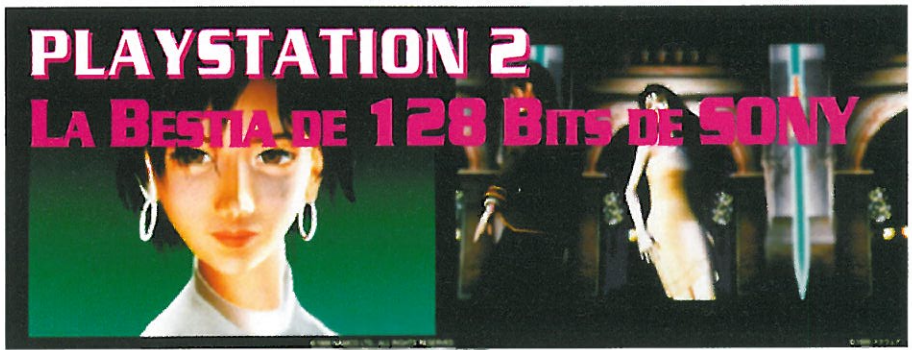
http://www.disney.go.com/DisneyVideos/Kiki/index.html

Para votar: dokan@intercom.es

VIDEØJUEGØS

¡HOLA! ANTES DE COMENZAR, MÁS GAZAPOS... EN EL ARTÍCULO DEL DRAGON KNIGHT HABÍA UN PEQUEÑO FALLO DE NUMERACIÓN... NO, NO EXISTE NINGÚN DRAGON KNIGHT VI (MÁS QUISIERA ALGUNO)... EL JUEGO AL QUE ME REFERÍA ERA EL IV. OTRO ERROR ES EN LO REFERENTE AL PROTAGONISTA, QUE NO ES *DESMOND*, SINO EL HIJO DE 16 AÑOS DE ESTE Y *LUNA*. PATINAZOS MENTALES APARTE, HE DE DAROS LAS GRACIAS A TODOS LOS QUE OS HABÉIS PUESTO EN CONTACTO CONMIGO. TENDRÉ VUESTROS COMENTARIOS EN CUENTA, NO LO DUDÉIS. PRUEBA DE ELLO ES QUE DEBIDO AL INTERÉS QUE HABÉIS DEMOSTRADO POR EL TEMA DE LOS EMULADORES Y LA PLAYSTATION 2 ENCONTRARÉIS A CONTINUACIÓN SUCULENTA INFORMACIÓN AL RESPECTO.

Informe Especial



"Imagina adentrarte en la pantalla y experimentar una película en tiempo real... este es el mundo al que podrás entrar".

Hace apenas un mes, Sony dio el bombazo al desvelar las especificaciones técnicas de su nueva consola. Era una clara campaña ante su rival más inmediata, la recién estrenada Dreamcast. Los datos más destacables facilitados son los concernientes a la CPU de 128 bits, la Emotion Engine. Esta será de hacer por ejemplo, que el pelo y la ropa de los personajes se vea afectada por un viento digital calculado y procesado en tiempo real. También podrá realizar una simulación dinámica de atributos físicos terrestres como gravedad, fricción, masa o movimientos diferenciados para elementos tales como el agua, el gas... es el Emotion Synthesis. Fruto del esfuerzo y dinero (84 millones de dólares nada menos) de Sony Computer Entertainment y Toshiba Corp, el EE es una mala bestia, no tiene otro nombre. Sus 6.2 Gflops por segundo aplicados al procesamiento geométrico y de transformación de perspectiva utilizado normalmente en el cálculo de los gráficos 3D permiten la generación de 66 millones de polígonos por segundo. Una cifra endiabladamente enorme, muy superior a todo lo que hemos visto en sistemas domésticos (con decir que la Dreamcast con sus 3 millones de polígonos me parecía ya de por sí bastante elevado para una consola).Los más de 3.000 títulos disponibles en la actualidad para PlayStation serán completamente compatibles con el nuevo sistema gracias a la integración de un nuevo procesador I/O (entrada/salida) con un núcleo de 32 bit idéntico al de la actual PSX. El decodificador MPEG2 unido al lector DVD y el soporte de televisión digital nos permitirá ver películas con una calidad única. Añadiéndole la pureza del sonido Dolby Digital AC-3 no nos queda una consola, sino un sistema doméstico de altísimas prestaciones. Como dice un amigo: "para no volver a pisar un cine en la vida, vamos".

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA PLAYSTATION 2

C.P.U.:	128 Bit Emotion Engine (300 Mhz, 6.2 Gflops)
Memoria Principal:	32 Mb
Coprocesadores:	FPU (Unidad de Punto Flotante)
	Floating Point Multiply Accum. X1
	Floating Point Divider X1
Capacidad de cálculo de 3DCG:	66 Millones de polígonos por segundo
Ratio máximo de polígonos:	75 Millones de polígonos por segundo
Decodificador de Imagen:	MPEG2
Sonido:	SPU2+CPU (Frecuencia de sampleo de hasta 48Khz)
Undiad Lectora:	DVD (DVD-ROM, CD-ROM, AudioCD...)

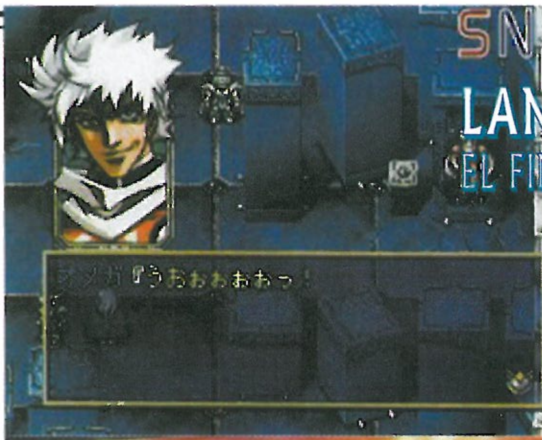
Los Emuladores

Hace ya algunos años que la red de redes se encuentra plagada por esos programas maravillosos de los que todos hablan... los emuladores. ¿Pero qué son? Pues bien, se trata de unos programillas que como su propio nombre indica, emulan. ¿Y qué emulan? Pues desde ordenadores personales a consolas pasando por las máquinas recreativas de antaño y/o no tan lejanas en el recuerdo. Desde los comienzos de la emulación, las cosas han mejorado mucho avanzando al mismo paso que el hardware para el que se desarrollan (los más nuevos permiten sacarle todo el partido a las tarjetas 3D como la **Riva** o la **3dfx**). Quien diría hace algunos años cuando

INTRODUCCIÓN

aparecieron los primeros emuladores de ordenadores antiguos como *MSX* o *Spectrum*, que algún día iban a emular recreativas como **Street Fighter II, Xmen vs. Street Fighter o Ghost & Goblins** por citar algunas significativas, o consolas actuales como la Playstation o la Nintendo 64. Así es, el mundo de la emulación ha evolucionado bastante, y en la actualidad podemos disfrutar para PC (también para otros sistemas, pero sobre todo para PC) de emuladores de *Spectrum, Amstrad, MSX, CGA, Amiga, Master System, Megadrive, Gameboy, Nintendo, Super Nintendo, Atari Linx, Playstation, Nintendo 64, Saturn* y algunas más. Es decir, de todos y cada uno de los sistemas que se nos puedan pasar por la cabeza... y los que no están, estarán... dadle tiempo al tiempo. Por cierto, a todo esto... ¿sabéis lo que son las *roms*? Son ficheros con la información de los cartuchos digitalizada (como creíais sino que le "metíamos" los juegos al emulador). Por supuesto, como más de uno ya sabrá, tener *roms* es ilegal... pero donde está la ley, está la trampa: podemos tener una *rom* en nuestro ordenador sin riesgo por dos motivos: evaluar el juego y si nos gusta comprarlo (solo podemos tenerla 24 horas), o tener ya el juego original y ponerlo en el emulador para fines educacionales ¬_¬U.
Ahhhh... no me queda más espacio y tengo que acabar... maldito tacaño de EM3. Bien, una cosa antes de despedirme: visitad http://www.emulatronia.com que es una web en castellano sobre el tema muy buena.

■ **Raúl Javier "Oh Tah Kiu"**





LANGRISSER V
EL FINAL DE UNA SAGA FORMIDABLE

J EN JAPÓN

Lejos quedan las antiguas (pero igualmente destacables a excepción de la tercera) partes para *Megadrive*. *Langrisser V*, desarrollado por **NCS/Masaya** llega a la *Saturn* como despedida de la saga, ofreciendo a sus poseedores un plato combinado de argumento y estrategia al que, si añadimos los excelentes diseños del conocido **Satoshi Urushihara** forman un plato combinado de calidad sin par. Dejándome de cursiladas y gastronomía (¿se nota que no he comido aun?) decir que este es uno de los mejores juegos que podemos encontrar para la "pobre" Saturn. El argumento de esta parte conecta con el de toda la saga, y sobre todo con el anterior juego, hasta el punto de que el protagonista es Sigma, el enemigo del Langrisser IV. Pese a esto, según Masaya, cualquier nuevo jugador que no haya visto ninguno de los anteriores juegos, encontrará la trama igual de interesante. Nosotros desde luego la encontramos interesantísima... cuando perfeccione mi japonés os lo cuento... (EM3: ¿cuela? ^__^ *Mary: lo que va a colar es tu cabeza por una soga*). Gráficamente, el juego es una delicia –sobre todo para el género masculino- (Mary: voy a ir haciéndole el nudo a la cuerda)... no podía ser de otra forma con Urushihara de por medio. Estos alternan las trabajadas ilustraciones de nuestro personaje cuando interactúa con los demás con los graciosos *sprites* Super Deformed que controlamos. Los fondos están bastante trabajados. Pero los gráficos no son el único punto fuerte de este juego. El sistema de juego (el JPS –Judgement Phase System-) es muy óptimo. Dispondremos de la posibilidad de realizar un buen número de acciones distintas y el momento en que las llevemos a buen término vendrá dado por el turno que se asigne a cada uno de nuestros personajes. El resultado es un estilo de lucha mucho más táctico que en los juegos anteriores.



LANGRISSER
THE END OF LEGEND

LANGRISER V
(Versión SATURN)

Compañía: NCS / MASAYA
Género: RPG
Nº Jugadores: 4

PUNTUACIÓN
Gráficos: 8
Sonido: 9
Jugabilidad: 8
Media: 8,3

SAMPAGUITA
(Versión PSX)

Compañía: SONY
Género: Yaroudra*
Nº Jugadores: 1

PUNTUACIÓN
Gráficos: 9
Sonido: 8
Jugabilidad: 5
Media: 7,3

SAMPAGUITA LO MÁS NUEVO DE SHIROW

Lo primero que te llama la atención de este juego, al igual que en el anterior, son los diseños de personajes. Esta vez es **Masamune Shirow** el encargado de recrear con sus lápices todo el despliegue visual del juego.Y en este juego, esto es muy importante, ya que se trata de una especie de anime en el que podemos interactuar en determinadas ocasiones alterando el desarrollo de la trama. Por esto, si los gráficos fuesen malos, el atractivo del juego sería nulo, pero por suerte, no es así. Veintiocho es el número de finales posibles, una historia de dos horas de duración en 16x9 *widescreen* con una animación cuidada y que podemos ver como si de una película se tratase, una vez lo hemos acabado, sin tocar nada. Sampaguita es el nombre de una flor que crece en el sureste de Asia. La protagonista, *María Santos*, filipina igual de exótica que la flor, se encuentra perdida en Japón y la historia girará alrededor de ella y los intrigantes misterios que la rodean. En el apartado sonoro, la cosa no se queda atrás. Nada más y nada menos que **Megumi Hayashibara** es la encargada de poner su voz al servicio de la tímida y asustada protagonista. Y las canciones están bastante bien, recreando el ambiente adecuado.

** YarouDra viene de "jibun de yarou dra-ma" o "haz tu propio drama" y viene a ser una especie de "anime interactivo".*







En fin, pese a los lamentos y llantos he de dejaros ya, pero no os preocupéis, que el mes que viene habrá más, mucho más. ¡¿Cómo?! ¿Qué los llantos son de felicidad? ¡¡Porque me callo ya!!

Vale, vale... y yo que os iba a contar un truco del **Dragon Ball Z** de SNES para hacer que apareciera **Lázaro Muñoz** haciéndole un *Final Crash* al *Sosongoku*... ¡ ahora "sus aguantais"!

¡Este mes no meto sección de trucos!

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

Forum Opinión

La Opinión de Lázaro

De Marmalade Boy



Hola hola, amiguit@s, veréis, estaba yo tan tranquilo pensando en cómo hacer que me odiaseis aún más de lo que ya lo hacéis cuando, de pronto, un vistazo a la portada del Minami 2000 nº0 (*nota de Mary: otro artículo o correo con propaganda subliminal y te corto... XXXXDDDDD*) me ha dado la solución. Y es que es cierto, no hay nada como los orígenes, nunca se me ha criticado tanto y tan visceralmente como cuando en mis principios como persona polémica me metía con Basura Ball. Así que, aprovechando que esto saldrá para el salón, momento en el que seré perfectamente localizable (aunque no tanto como en las jornadas de Getafe de este año, en las que habrá una atracción de "Tiro al Lázaro" (va en serio)) y por tanto susceptible de sufrir vuestros más sangrientos ataques, voy a cometer el último pecado, más grave que decir que la traducción de Kiki´s Delivery Service es Servicio de Kikis por Correo, peor que soltar que Kastsura sabe hacer guiones, aún más terrible que insinuar que Toriyama es un genio, todavía más hereje que anunciar tu intención de usar tus mangas de Santuario como papel higiénico... Pero, mucho peor. Me voy a meter con La Familia Crece.

Juas, vuestro primer ataque ha fallado, me he agachado a tiempo.

Bien, vamos allá. La Familia Crece, Marmalade Boy, serie que habría que PROHIBIR en este país. ¿Pensáis que es una burrada gratuita? Pues no, es una burrada justificada, como explicaré a continuación.

Empecemos por lo básico: La serie fomenta las relaciones entre profesor@s y alumn@s, algo que para empezar hace peligrar el puesto del/de la enseñante. Pero es que es peor aún, si todavía fuera como la relación de "Al salir de clase", en la que es un chico con su profesora, eso sí que está justificado, es incluso muy normal, al fin y al cabo si el chico se quiere pillar una madurita con experiencia es lo más normal del mundo, pero que un profesor mayor tenga relaciones prohibidas por la Santa Iglesia Católica con una menor... es para quemar los originales de la autora y la productora de anime.

¡Uy! Esa ha pasado cerca...

Pero no acaba ahí la cosa, luego no hay más que ver a l@s protagonistas, a cual más delgad@, incitando a la enfermedad de los 90, la anorexia. ¿Dónde han quedado esas macizorras bien exuberantes que no hacían sino acomplejar a las amantes del anime, poseedoras de tan sólo un busto normal y corriente? ¿Cómo es posible que guste una serie que tiene protagonistas con un cuerpo normal? Muy mal, fatal, otro de los muchos motivos por los que esta serie debería ser borrada del mapa.

¡Caray! Estáis afinando la puntería...

Y seguimos, que por supuesto aún queda. Llegamos al capítulo de la rivalidad y los desafíos, donde de nuevo sólo podemos condenar a la serie por mostrarnos que cada partido de tenis debe ser tomado como un combate a muerte en el que el perdedor debe hacer algo tan terrible como cortarse el pelo, un pelo que sin duda volverá a crecer. ¿Pero es que no lo veis? Están tratando de imponernos los malditos valores japoneses y anular los nuestros propios, hay que retocar la serie, volver a los tiempos de la censura y cambiar tan absurda costumbre nipona por una mucho más castiza y nuestra como la tradicional pasada por debajo del futbolín por parte de los perdedores, eso sí que es una buena apuesta, coño, que cambien ahora mismo la serie, y me da igual que sea una pista de tenis, que caven un túnel con las uñas si hace falta!!

Ah, claro, y no olvidemos la "relación homosexual" que mantienen Yuu y Miwa, que es una clara discriminación hacia todo aquel que lleve el pelo azul, insinuando que todos aquellos que lleven el cabello de dicho color son "de la otra acera". ¿Cómo se puede tolerar semejante injusticia y atentado a la gran cantidad de gente que cuenta con un precioso tono azulado de nacimiento en su cabeza? Es mil veces mejor lo de no recuerdo qué serie de dibujos americana que en cambio sólo muestra como homosexuales a los que tienen el pelo creo que morado, que como sabemos es un color mucho menos extendido que el azul en lo que a cabellos respecta, siendo así la cosa perfectamente tolerable.



Mmmm, y... y... y... jo, esto de haber visto sólo 28 capítulos limita bastante el campo de acción. Bueno, de todas formas ya me está dando el bajón y no sería capaz de escribir mucho más (sí, estoy borracho, ¿pasa algo?).

Así que nada, frikis mí@s, el mes que viene veré a ver qué nueva ida de bola se me ocurre. Nos leemos.

■ **Lázaro Muñoz**

P.D.1: Ahora en serio, la serie realmente tiene cosas censurables, como son por ejemplo las escenas en las que Miki cocina o friega mientras que Yuu se lee tranquilamente el periódico o burradas sexistas de esas. Quizá algún día me ponga en serio en ello.

P.D.2: Una cosa que quiero que quede muy clara, aunque yo utilice el recurso de la borrachera como gag humorístico y salida fácil beber en realidad no es ni bonito ni divertido ni mucho menos barato, y desde luego no te hace ser guai sino muy al contrario te transforma en un gilipollas patético que hace muchas estupideces de las que luego se arrepiente, tenedlo muy clarito y que nadie se piense cosas que no son.



La Opinión de Los Lectores

Productos

Cuando uno es Otaku sabe que el Manga es algo más que una simple afición y que buscas una serie determinada, dependiendo de los gustos personales, sin distinción de shojo o shomen. Lo que creo que no está bien y justamente es lo que hacen muchos aficionados, es solamente centrarse y obsesionarse con una o dos series que seguramente ya estáis pensando, Dragon Ball y Evangelion, evidentemente que Evangelion es una serie buena, (respecto a la otra, solo puedo decir que sobre gustos no ay disputas, pero lamentablemente aquí si) pero es malo cerrarse en ellas.

En nuestro país se han editado numerosos Mangas que parece ser que porque no son muy conocidos no son buenos y pasan muy desapercibidos o se olvidan de ellos, y creo yo que muchas de estas colecciones son más buenas y mejores que las series más comerciales y para mi son pequeñas joyas que se deben apreciar. Un ejemplo muy triste, es la serie Patlabor (Masamy Yuki) que muy poca gente se la compró y que es una de las mejores obras que se han publicado en nuestro país, (es verdad lo que dijo Lázaro, “que no se aprecia lo que se tiene”). Otro ejemplo a destacar es la colección de 2 números de Renka el camino del Samurai (Hiroyuki Asada) que parece que nunca fue editada, ¿nadie se acuerda verdad? Supongo que porque solo eran dos miserables números no valía la pena comprarlo, o también las colecciones de Grey (Yoshihisa Tagami), La Leyenda de Kamui (Sampei Shirato), Siempre es domingo (Yuzo Takada), Tokio Babilon de Clam (se dejó de editarse porqué casi nadie la compraba y quien la seguía pues se jodió), Elementalors, Otomo memorias, La espade del inportal, etc. Entre un sinfín de títulos a destacar y que no es plan de escribirlos todos. Esto no significa que en Japón no sean conocidas, al contrario, si han llegado hasta aquí, es por algo. Las series que me refiero de “no comerciales” en realidad son comerciales, pero no en nuestro país. Esto significa que no las hacen por la tele, ni venden cromos, ni posters, ni muñecos, ni el vídeo, ni nada, solamente está el manga, las pequeñas referencias que dan las editoriales, algunas revistas y la duda de que si será buena.

Cuando me refiero a series comerciales (en España) no digo que estas sean malas, por ejemplo, Ranma ½, Alita, Akira, El puño de la estrella del norte, la mítica serie Macinger Z, Robotec (Macros) son obras (algunas más antiguas otras más recientes) que han introducido el manga en nuestro país y que son series tanto en manga como anime grandes obras, de mucha calidad y personalmente me gustan mucho. Pero no son las únicas que hay en el mercado. Si solo nos limitamos a comprar las series más famosas no contribuiremos a que haya un abanico más grande de Mangas a elegir y por lo tanto restringiremos el mercado a las cuatro series principales, cosa que si queremos que el Manga sea aceptado (un pensamiento muy utópico) y crezca en un mercado amplio y lleno de posibilidades para todos nosotros. Tampoco es bueno solo mirar anime, un buen Otaku es polivalente, Manga y Anime es uno. Muchos autores han pasado de anime a manga y de manga a anime, un ejemplo de ello es Kenichi Sonoda.

Tampoco digo que compremos todo lo que hay en el mercado que creo que nadie lo pueda hacer salbo si le toca la lotería nacional, pero si hacer una selección de lo que gusta y de lo que no. Pero no dejar que elijan por ti la serie que debes comprar, por ejemplo, si tu amigo está enganchado en Dragon Ball tu no debes comprar también esta serie. Aunque creo que en nuestro país parece ser que hay como una espécie de secta que hace que involuntariamente te enganches a Dragon Ball, ¿Nunca es habéis fijado que cuando entráis en una tienda especializada encontráis pósters, cromos, tarjetas, llaveros muñecos y un sinfín de productos relacionados con dicha serie?

Las televisiones, Canal 33 hace como 5 años que está emitiendo Dragon Ball a la misma hora y Antena 3 va por el mismo camino (desconozco la programación de las otras autonómicas) quieras o no donde vayas hay Dragon Ball por todas partes, esto sin darte cuanta, ya tienes en tu casa los capítulos de GT y la habitación llena de pósters. Ay que ser fuerte.

Una cosa que podéis hacer, si tenéis miedo de comprar una serie que no sea famosa, lo que hay que hacer es comprar el primer número haber si gusta, si os satisface pues muy bien si no pues ya no la compréis más, nadie os obliga a continuar una serie que no os gusta. Si no sabéis que hacer después con el Manga pues lo podéis vender a un amigo que le guste, o poner un anuncio en, no sé, ¿una revista de Manga y Anime como Dokan? Por decir la primera que se me a pasado por la cabeza (propaganda gratis, ¿que bien no?) Si no hay desperdicio en estos casos, pero sin ser usorero porque después saldría más barato comprar un manga de Norma que el tuyo y ya es decir muy caro, porque luego te aprovechas de la debilidad de los demás como hacen las editoriales que se aprovechan de nuestras debilidades y nos aprietan cada vez más los precios. ¡Qué no somos ricos joder! Esto a mi me indigna la verdad.

Espero que estos aficionados saquen buenas conclusiones de todo esto y que sepan que todo el Manga es bueno (siempre hay algunas excepciones dependiendo del gusto de cada uno) no hay nada de malo y es un gran mundo que vale le pena explorarlo, adentrarnos en el, y no solo mirar la superficie. Pero en cuestión de gustos no hay disputas, éste es un país libre.

Para terminar me gustaría remarcar una cosa, antes he mencionado la palabra aficionado en vez de Otaku porque creo que toda persona aficionada a esas dos series son solo aficionados y nunca llegarán a Otakus de verdad si no cambian su postura.

Marc Aguilera



Mmmmmm... Esto... Mierda, tenía una introducción cojonuda, en serio, pero se me ha olvidado, dita sea, a ver ahora qué os cuento yo a modo de bienvenida. Mmmmm, bueno, seamos originales: Hola amig@s, aquí estamos otro mes en el Tegami. Vamos con vuestras cartas (sí, ya lo sé, ya lo sé, no es que me haya lucido, a ver si el mes que viene me acuerdo de la dichosa introducción).

CUESTIONES GENERALES

Esta va para nuestr@s amig@s sudamerican@s. Veréis, en principio la suscripción está pensada sólo para España, pero como sois un montón l@s que nos estáis solicitando alguna manera de recibir periódicamente la revista se está estudiando alguna alternativa, pero de momento es sólo un proyecto. De momento a día de hoy no hay ninguna solución oficial, otra cosa son las movidas que os busquéis vosotr@s con otra gente.

¿Os habéis enterado ya de que van a publicar I´´s? Pues sí, es una novedad del Salón del Cómic de Barcelona, y después del por saco que me habéis dado preguntándome a todas horas y tres veces por carta ahora yo pienso estar recordándolo hasta el fin de los tiempo, joderos.

Por favor, no me pidáis que os dé datos de cómo conseguir fansubs o similares. Vale que esas cosas existan y que mucha gente pille material así, pero no podéis pedirnos que desde una revista seria y oficial fomentemos unas actividades que desgraciadamente a efectos legales son piratas, nos podríamos meter en un lío muy serio. Así que lo sentimos. Pero lo que sí anunciamos son muchas de las reuniones y jornadas que en el mundillo hay, y en esas seguro que encontráis a alguien que os pueda dar la información que solicitáis.

Tripito: La actual miniserie de Ranma es la ÚLTIMA, que sí, que en serio, y que por mucho que digan desde la editorial que están estudiando todas las maneras de continuarla va a dar igual, la van a chapar. Y lo que me jode es que también van a cortar 3X3 Ojos.

Los capítulos inéditos de Sailor Moon ya se están emitiendo, por el canal autonómico de Andalucía, y el final de Evangelion saldrá, paciencia (porque lo cierto es que de momento no hay fechas).

Iria Muñiz

Joder qué gusto me da leer cartas como esta. Iria da toda una lección desde Ferrol pues en su carta manda la prueba de que le publicaron su carta quejándose por los ataques injustificados que ha sufrido la serie (en TV Semanal), ¡bravo!, sólo puedo aplaudirte y esperar que crees escuela. Y por supuesto dedicarte una atención especial, amén de contestar tu carta la primera (donde la coloquen luego en la maquetación ya es otra historia, pero yo te juro que la estoy contestando la primera). Para conseguir Ano hi ni kaeritai basta con que acudas a cualquier gran superficie pues está editada por Manga Films, en cambio Shin KOR... bueno, me remito a lo dicho en las cuestiones generales. En España YA se están emitiendo los capítulos inéditos de Sailor Moon, lo que pasa es que lo están haciendo en un canal autonómico, el andaluz, de todas formas allí en tu tierra igual pillas la televisión portuguesa, donde me parece que están siendo emitidos. La siguiente parte de Slayers... quién sabe, como poder ser... ¿Que publique una foto mía? ¿Para qué, para conocerme y así poder pegarme el tiro sin miedo a equivocaros? Es broma, no sé, supongo que no viene a cuento, pero a ver que haga memoria... salió una en el número 1 de Dokan (y otra en el 8, pero salgo de fondo y casi no se me ve), además he salido un par de veces en Neko (pero las fotos parecía que estaban escogidas aposta para que saliera feo y mal). En cualquier caso seguro que en los comentarios de los salones que se avecinan salgo de alguna manera. De todas formas, y si lo dices por esa clasificación que un grupo de chicas hizo puntuando a los chicos del mundillo, te recuerdo que David Ramírez y Óscar Valiente quedaron por delante de mí (supongo que las que votaban estaban borrachas o eran ciegas ^_^U).

Kio Manjimaru

Se queja de lo mal que está el manganime en Segovia, un problema desgraciadamente muy extendido por demasiadas ciudades españolas. Sobre tus preguntas, me parece que Wataru Yoshizumi no tiene más Art Books que los que comentas; Art Books del Shirow... pues ni idea, chica, nunca he desperdiciado mi dinero con esas tonterías, pero vamos, se supone que cuanto más moderno mejor porque el autor ha mejorado y aprendido cosas nuevas. (*Nota de Mary: los dos únicos art-books de Shirow que me vienen a la cabeza son el Intron Depot 1 y el recientemente aparecido Blades, la segunda parte, con impresionantes ilustraciones del autor; este último comentado en el nº9 de Dokan*). ¿Maquetas de Fushigi Yuugi? ¿Estás de broma? Date con un canto en los dientes si encuentras alguna de Marmalade Boy ahora que ha sido un exitazo y parece que la peña está trayendo merchandising.

Vanessa López

Okis, si algún día conozco al resto de articulistas de Dokan les pasaré las felicitaciones que nos mandas desde Vigo (bueno, a Bárbara Pesquer que es a quien dices que felicite especialmente sí que la conozco, así que luego se lo digo). ¡Reblas! Chica, menudas preguntas, la mitad de la gente que mencionas no sé ni quién es, pero veré a ver qué puedo hacer desde mis nulos conocimientos. Sí, Ranma cierra. El famoso segundo tomo de Record of Lodoss War... ya no sé que pensar, un@s dicen que no existe, otr@s que ya lo han visto... no lo sé, el caso es que si existe es bastante probable que Planeta lo publique algún siglo. ¿El salón del manga, a estas alturas? No se sabe NADA, apenas se sabe algo del Cómic y es dentro de un mes (cuando leas esto faltará mucho menos), así que figúrate. Pero será genial, seguro. Y sí, el concurso de disfraces tenía mucho nivel, y encima algun@s personas se metían demasiado en sus personajes y eso dio lugar a situaciones muy graciosas e incluso algún que otro accidente (todavía me duelen los huesos, Pai (chiste privado con la chica que iba de Lamu y que me arrojó por medio escenario)). Ciertamente sacar tiempo para ir a salones es complicado, y como muy bien dices, mucho más si tienes que estudiar, cuidar tu vida social, atender a la novia, ir al teatro, cumplir en el trabajo... ¡argh! El otaku infiltrado en TVE, je je je... eso es secreto que si lo digo lo pillan y lo echan.

Jennifer Rodríguez y Beatriz Corral

Por favor, podéis explicarme el párrafo: "*No nos compares con Dictadores (más bien te pareces más tú). Porque sólo minúsculas líneas o Palabras que puedo llegar a aceptar*" (el párrafo acaba así, palabra, lo he transcrito literalmente). Tengo verdadero interés, porque lo cierto es que me divierto mucho con las cartas que me ponen a parir y si no la entiendo no puedo estar seguro de haberle sacado todo el jugo a la cosa. Y aprovecho para decir a l@s que me queráis poner a caldo que si luego queréis que os responda (como es el caso de estas dos chicas) por favor especifiquéis a qué, porque si la carta se limita a una ristra de insultos e improperios contra mi persona francamente no sé a qué hay que responder. Así que ya sabéis, Jennifer y Beatriz, mandadme otra carta (pero esta vez inteligible) contándome a qué queréis que os conteste y sobre todo lo que significa la frase arriba escrita. En serio que tengo verdadero interés.

Ananías González

Pues... un chico que vive en la misma casa de la chica de la que está enamorado, hace 10 años en Antena3 (exagerao!, apenas 7 u 8), programa presentado por 2 chicas... tiene toda toda toda la pinta de ser Maison Ikkoku (Juliette Je t´aime), genial obra de Rumiko Takahashi

Juan Carlos García

Me temo que es un malagueño novatillo en esto, porque tu pregunta... Sí, claro que KOR tiene cómic, como casi todas las series de anime, y también ha sido publicado en España, por Norma Editorial, aunque la serie, como de costumbre, fue cortada por el medio. Y Shin KOR es la nueva película que se ha hecho de la serie, tras años de sequía para l@s seguidor@s incondicionales de dicha maravilla. Bastante guapa, por cierto, digna de verse.

Ana Velasco y Mónica Rubio

Me cosen a preguntas desde Leganés. A ver, comencemos. No tengo 7 revistas para explicar el porqué de mi tirria a Basura Ball. El OVA de Marmalade Boy ya debería estar en la calle para cuando leáis esto (parece que no os habéis enterado de que se presenta en la FNAC de Callao (Madrid), lástima, lo haré yo, y seguramente disfrazado de algún personaje de la serie, luego contaré qué tal fue). Si dicho OVA tiene éxito Arait se planteará traer más material de Slayers para también sacarlo a la venta. Merchandising básicamente debería haber en las tiendas especializadas (pero especializadas de verdad). Lo de las fechas aparecidas en las noticias es porque a nosotr@s nos las dan con bastante antelación para que pueda salir, y si luego por cualquier motivo hay algún cambio ya no nos da tiempo a modificarlo porque la revista ya se está filmando o puede que incluso imprimiendo (os recuerdo que la revista se hace con como mínimo un mes de antelación con respecto a su aparición). El resto de Evangelion cuando los señores de Manga Films quieran (*nota de Mary: cuando los señores de Gainax quieran, corrijo*). El que haya tan poco anime en el cine es principalmente culpa nuestra (*nota de Mary: y de ciertas mafias que aquí no vienen al caso*), porque las veces que se han estrenado títulos en la gran pantalla la asistencia de público (es decir nosotr@s) ha sido un fracaso. ¿Si me gustan los Teletubbies? Quizá debería aclarar que yo no veo NUNCA la tele (bueno, miento, veía Millennium), así que no sé si me gustan o no, simplemente no los veo. Las nuevas series que "supuestamente" iban a echar ya están en emisión, en Canal Sur, por supuesto. Y ya, por fin, terminé, la virgen santa, vaya ristra de preguntas.

OTAKU ADDRESS

Iria Muñiz Corral
C/ Sánchez Calviño 86-88, 6ºD
15406 Ferrol (La Coruña)
15 años, le gustan MB, Slayers, SM, DB, KOR, Ranma... Con la mano en la biblia del manga jura contestar (y es una otaku de las que ya casi no quedan, de las que reclaman sus derechos y se defienden).

Víctor Manuel Martín Azna
C/ San Jaime 110, 2º 2ª
08400 Granollers (Barcelona)
17 años, imposible saber nada más.

Vanessa López
C/ Cruz Blanca 7, 4ºI
36205 Vigo (Pontevedra)
19 años, fan de MB, está intentando conseguir algunos capítulos que le faltan (y dibuja "que te cagas").

Ana Velasco Sánchez
C/ La Alcarria 19, 1ºB
28915 Zarzaquemada, Leganés (Madrid)
Le gustan MB, Slayers y SM (y hace muuuuuchas preguntas).

Mónica Rubio Navarro
C/ La Alcarria 21, 4ºC
28915 Zarzaquemada, Leganés (Madrid)
Igual que su amiga Ana (han escrito juntas).

Ananías González Fernández
Av. Maragatos 17
49600 Benavente (Zamora)
17 años, le gustan Ranma, SM, KOR... (recién llegado al mundillo, pero con buenos gustos).

Víctor Martín Santana
C/ Catedrático Francisco Beceña 10, 1ºF
33006 Oviedo (Asturias)
Gente de todas las edades a las que les guste especialmente SM y MB (y especifica que se abstengan dragonbabosos).

Juan Carlos García Villalba
C/ Martínez Maldonado 17, 5ºD
29007 Málaga
Le gusta el manga en general (y reconoce estar marcado por KOR y Saint Seiya).

Yoli Cosano Simó
C/ Cervantes 27, Gª 2ª
08100 Mollet del Vallés (Barcelona)
14 años, le gustan MB, Ranma, Yawara! y Slayers, promete contestar (y parece saber algo de japonés).

Rubén Ventura
Avda. del Carrilet 208, 5º 1ª, esc. D
08901 L´Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
15 años, le gusta Katsura, Evangelion, Noritaka, Tenchi Muyo... Pide gente que sepa mucho de manga y que viva en Barcelona (y quiere realizar un fanzine).

Borja Monteso Martínez
C/ Olímpico Fco. Ochoa 11, esc A, 2ºC
28923 Alarcón (Madrid)
Le gusta todo el manganime en general, pide gente entre 13-15 (a ser posible más chicas que chicos, no sabe nada el colega).

Okami
C/ Ingeniero Rafael Janini 23, pta. 13-12
46022 Valencia
19 años, le gustan el J-Pop, el shojo y el humor (chico, si no quieres que publiquemos tu nombre especifica uno por defecto o tendremos que poner "anónimo", he supuesto Okami porque era el que venía en tu e-mail, pero...).

Marc, Francesc y Carla
c/ les taronjes no: 2 piso 1 17210
Lloret de mar
GIRONA

Sergio Sánchez
c/ Las Nieves nº20 2ºB
C.P.28912,
Leganés
MADRID

E-MAIL ADDRESS

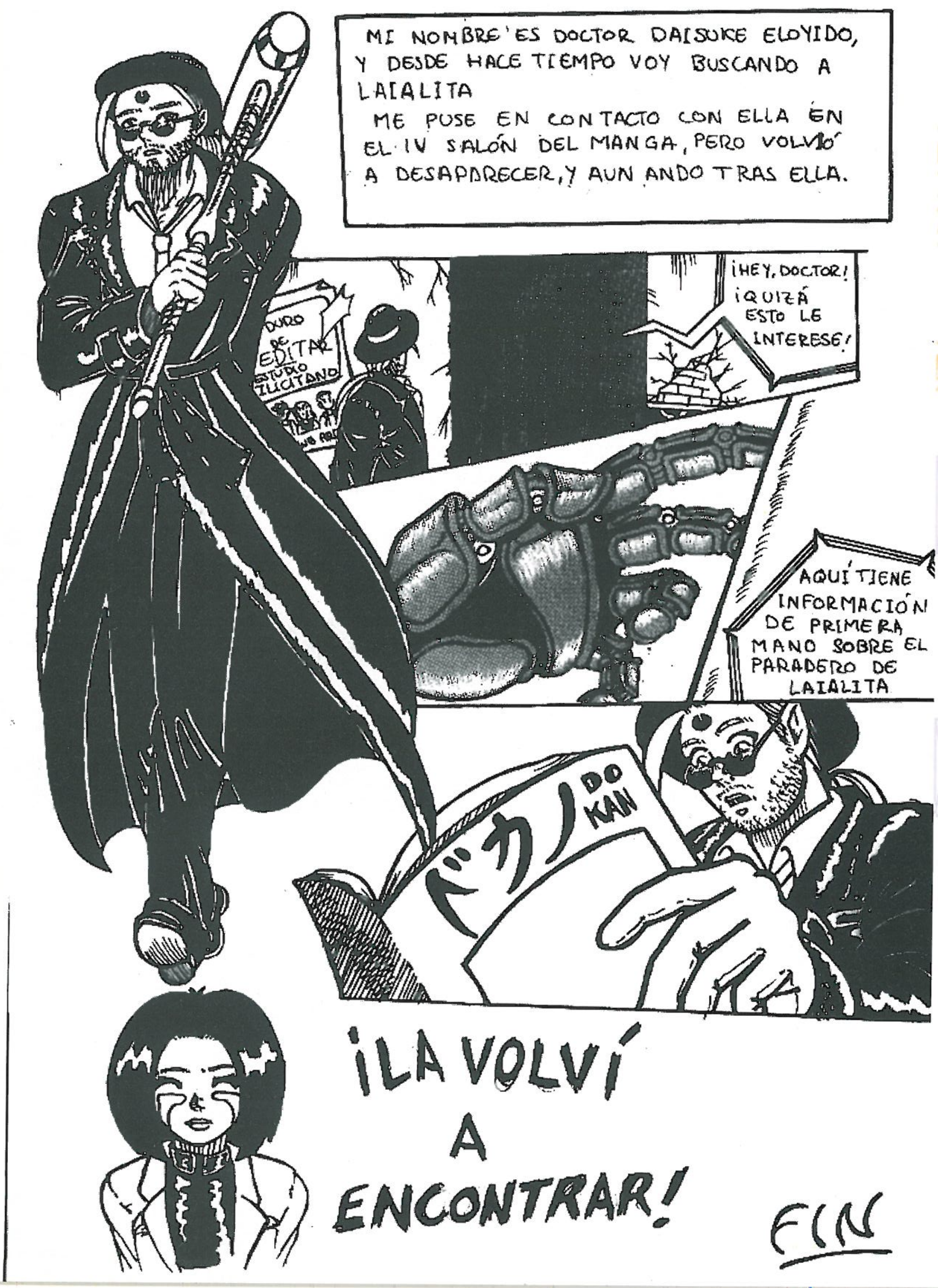
Okami
Okami@retemail.es
19 años, le gusta el shojo, el J-Pop y el humor (y no quiere dar su nombre).

Marc, Francesc y Carla
eidos@cbi.es

Germán Morales Alvarez
"En cuanto a anime en chile se estan viendo mucho por la tv Slayers,
Dragon Ball,Dragon Ball z,Sailor Moon(por 12ª vez), Ranma 1/2,
Mikami,Evangelion(en video),Etc.
Este año se estrena Poketmonster la serie que dio epilepsia o algo así en Japón."
songeran@hotmail.com

Sergio Sánchez
sergio16@mixmail.com

Paula Rodríguez
puli@teleline.es



ELOYIDO ENCONTRÓ A LAIALITA!
Nos sorprendimos muchísimo en redacción cuando vimos la carta. Aunque Laialita dio su direción en forma de un manga de una página que nos envió y que publicamos en Dokan nº9, el afectado a tal efecto (Eloyido) responde de igual manera con unas viñetas...

Ah, la dirección de Eloyido por si Laialita no ha estado alerta:
Eloy Castillo Aranda
c/ Alginet nº 11, 7º A
03202 Elche
ALICANTE

¡Sapristi! Ya he terminado, increíble, con sólo 4 días de retraso con respecto a la fecha de entrega, y encima sin hacer publicidad subliminal, ¡la jefa estará contenta! Pues eso, que el mes que viene más, frikis mí@s, mientras tanto pasadlo bien.

Lázaro Muñoz

Art Gallery TEGAMI

手紙
第一話



Dibujos del **Studio Kawaii**





Dibujo de **Iris San Roman Blanco**, Madrid.





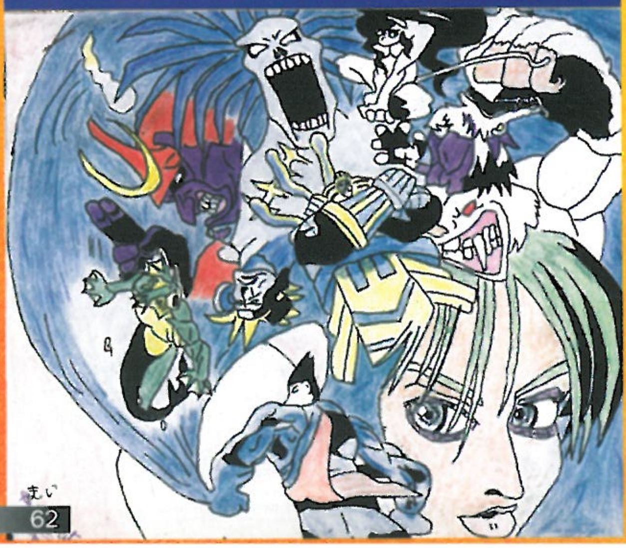
Una fan de Zelgadiss, de Slayers ^ ^. Se trata de **Yotafu**, de Valencia, que manda saludos a Xinnai y a Arual.



Leonardo Pérez; Cali, Colombia

Diego Burdío Roman, de Zaragoza, merece un premio a la ocurrencia; además de dedicar el dibujo a su familia y amistades... se lo dedica a sí mismo ^ ^; 10 puntos colega!

Fco. García Ortego Redondo, A Coruña.





Art Gallery TEGAMI



Andy (no confundir con *little Andy*) , la hermana de Cris, también quiere tener correspondencia. Corregimos la información facilitada en el nº9 de Dokan:
Andy y Cris
Avda. Laura Gª Noblejas nº15
28670 V. de Odon - Madrid



Verónica Prieto, de Altea (Alicante), nos demuestra que hay seguidores de 3x3 Ojos.



Joaquín Malavez Temprado, de Barcelona es otro de los seguidores de la serie "Dragon Ball"

Sayuri
Además de enviarnos un precioso dibujo sobre su serie preferida, nos pide:
Que la escriban!

(A sus órdeneeees ^ ^)

Sayuri
c/ lago Tiberiades nº18, 4ºD
28980 Parla, Madrid.





Juan Martínez Ruiz, de Alfacar (Granada), nos envía un dibujo de Chibi Chibi y otro de Chibi Usagi en el sobre.





A **Emma Martínez Roselló**, de Centelles (Barcelona), le encanta Muka Muka.



Todavía puedes enviar tu examen de Japonés



Puedes ganar mapas, pósters y revistas sobre Japón

Sólo tienes que contestar el "Test" de la página 30 del Dokan nº 12 y enviarlo rápidamente



☐ Vol. 1 ☐ Vol. 2 ☐ Vol. 3 ☐ Vol. 4 ☐ Especial Evangelion ☐ Vol. 5 ☐ Vol. 6

☐ Vol. 7 ☐ Vol. 8 ☐ Vol. 9 ☐ Especial KOR ☐ Vol. 10 ☐ Vol. 11 ☐ Vol. 12

Datos Personales:

Nombre: ______________________________

Apellidos: ______________________________

Dirección: ______________________________

Código Postal: ______________ Teléfono: ______________

Población: ______________________________

Província: ______________________________

País: ______________________________

Fecha de nacimiento: ______________ Edad: ______________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)
☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ / _____ / _____ Firma:

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Mare de Déu de Motserrat 2,
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 477 22 84 o llamando al teléféfono (93) 477 02 50

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG**.
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar

Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono

Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01

Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos

Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar SÍ).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

Salir

Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Video

Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

CONTENIDO DEL CD

En este número volvemos al formato habitual de esta sección, que es destacar los contenidos del Cd que merecen ser tratados individualmente. Este mes lo dedicamos a las series relacionadas con los samurais y también al anime inédito de obras conocidas en España por sus respectivos mangas

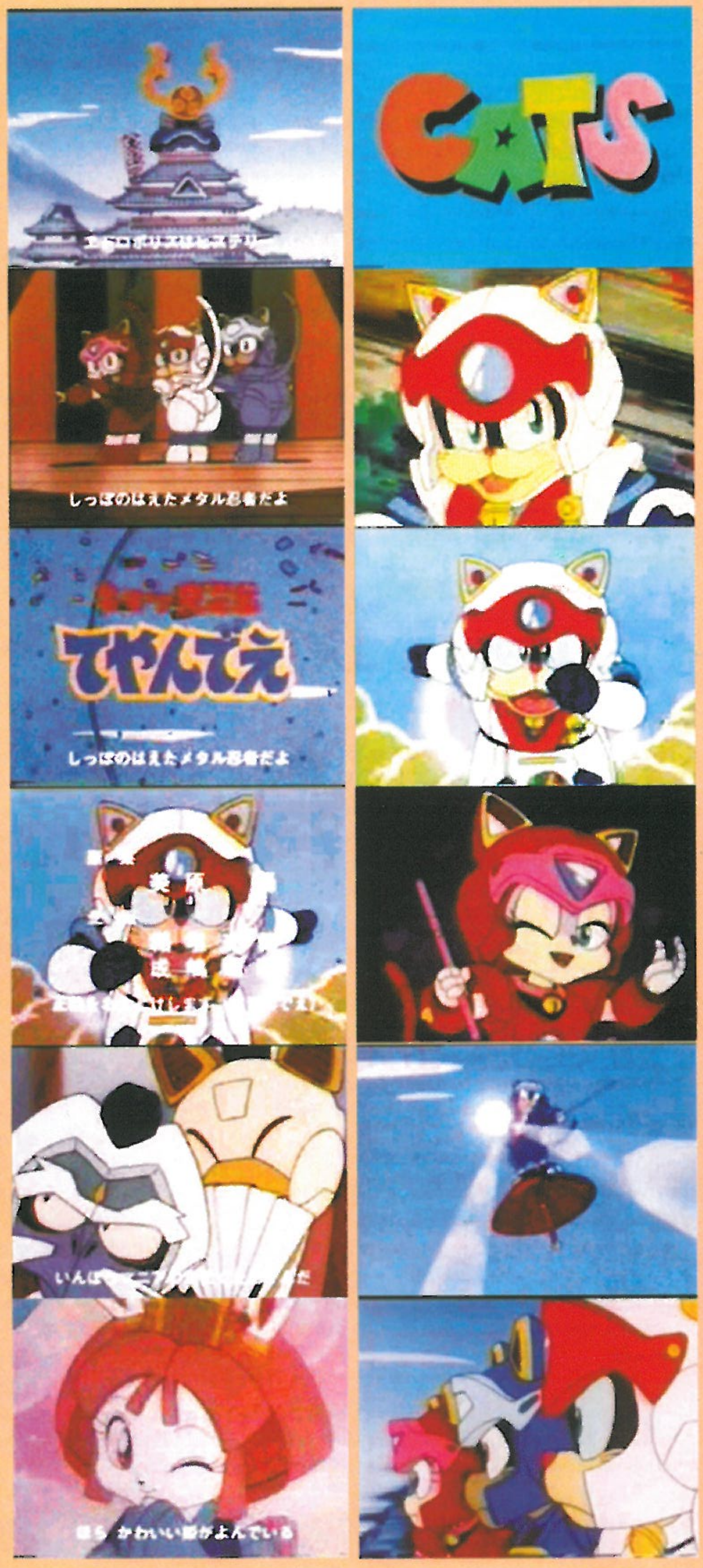
YOROIDEN SAMURAI TROOPERS

¿Os acordáis de los Cinco Samurais? Es una serie que ha pasado por Tele 5 y Antena 3 en algunas ocasiones. También tiene sus OVA's e impresionantes escenas de acción que os mostramos en los *trailers* del CD a que pertenecen estas imágenes.



KYATTO NINDEN TEYANDEE

Este título tan largo y enrevesado corresponde nada más y nada menos que a Los Gatos Samurai, que pudimos ver en nuestras pantallas hace unos años. Os ofrecemos los dos openings que existen, el original japonés y la mezcla americana, que es la que nos llegó aquí. Como veréis, también la música cambia.



CANDY CANDY, EL OVA

Quién lo iba a decir... después de tantos años vamos y descubrimos que Candy tiene un capítulo especial, un OVA, dedicado a su infancia hasta que se encuentra con su adorado príncipe. No es ninguna maravilla respecto a la animación ni tampoco nos revela nada importante acerca de los personajes que ya conocemos, pero tiene la curiosidad de que Annie es rubia, como en el manga de Yumiko Igarashi.



COWBOY BEBOP

Sí, lo anunciamos el mes pasado, pero este mes os lo incluimos realmente, fallo técnico... ya veréis qué look tan retro le han dado al opening. La música es al estilo de las viejas películas de James Bond y también las sucesión de imágenes bicolor que nos muestran las siluetas de nuestros protagonistas, sobretodo la de Faye Valentine, que está llena de peligrosísimas curvas...



FINAL FANTASY VIII

Una de las intros más impresionantes que verás en mucho tiempo. Merece el calificativo de animación con mayúsculas, ya que el 3D queda perfectamente camuflado. El movimiento del cabello y la ropa, las expresiones de los personajes... todo está diseñado para que nuestra vista no descanse ni un momento.



RUIN EXPLORERS

Otro manga cuya animación ha pasado más o menos inadvertida y no porque le falte calidad, ya que además de respetar los diseños originales del autor ambientan perfectamente el mundo que se describe en Ruin Explorers.



GUNSMITH CATS

La famosa obra de Kenichi Sonoda ha sido llevada a la animación, un hecho que no se ha dado a conocer, pero que vale la pena tener en cuenta, sobretodo para los fans de Rally y Minnie May!



DOKAN



cd manga!

Ot@ku Webs

Mugen no Junin Story Page
Ian's Samuri Pizza Cats Page
Samurai Pizza Cats



Art Gallery

Rurouni Kenshin
Gatos Samurai
Getter Robot
Cinco Samurais



Video

Manga Films
- Fatal Fury
- Nuku Nuku

Anime Inédito
- Candy Candy

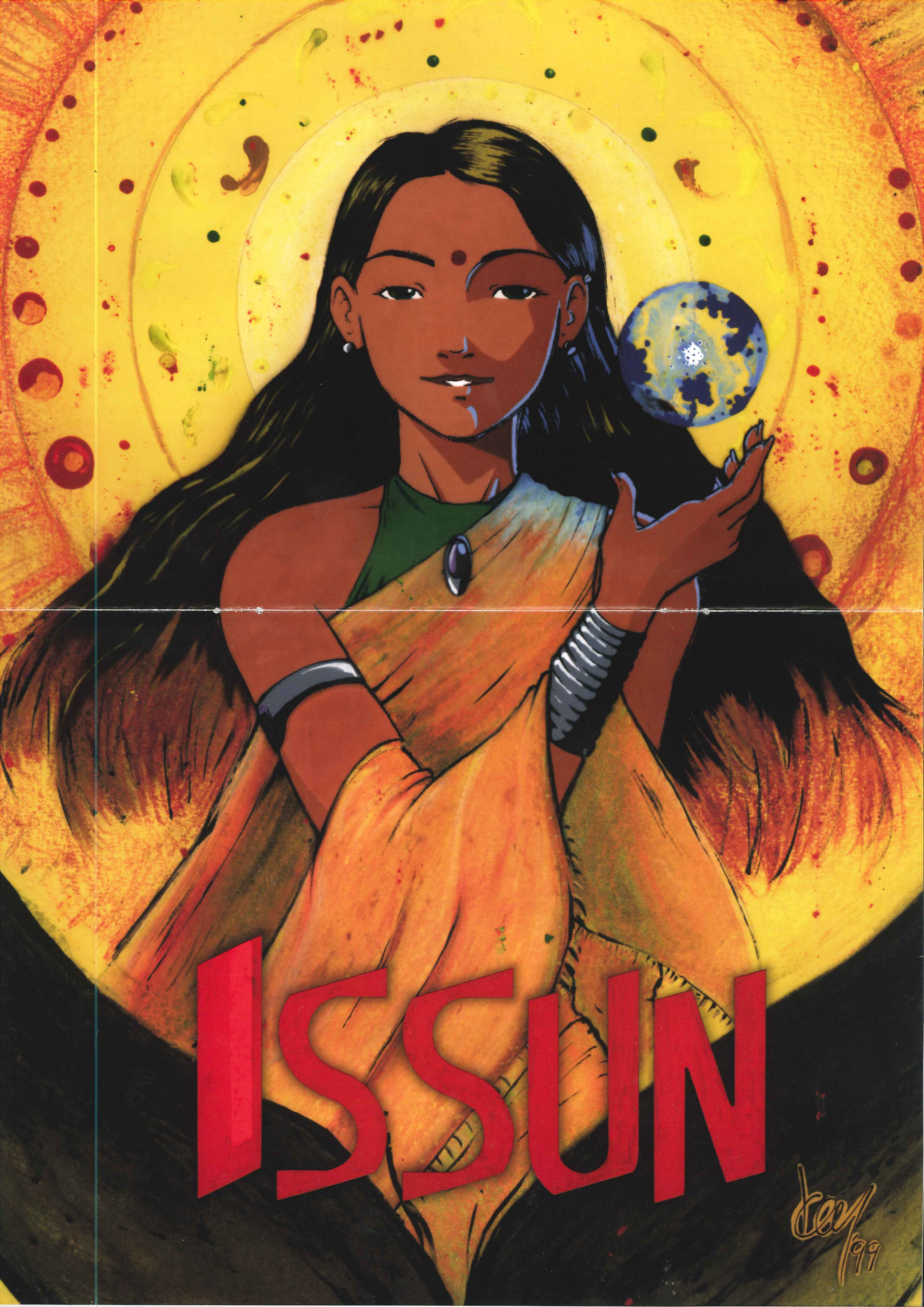
OVA
- Gunsmith Cats
- Cowboy Bebop
- Ruin Explorers
- Final Fantasy VIII
- Samurai Warriors
- Kyatto Ninden

Teyandee






ISSUN


ISSUN


WeddingPeach
Momoko, Hinagiku and Yuri are three good friends
in their first year of junior high school.

